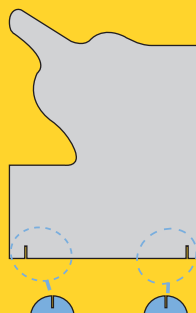
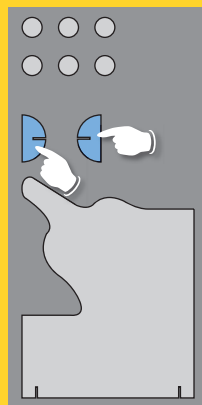
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Call of Juarez: Bound in Blood* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!

FUEL – pag. 100

Overlord II – pag. 98

Battlestations: Pacific – pag. 106

E3 2009

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

Superstars V8 Racing – pag. 104

Wallace and Gromit Episode 3 Muzzled! – pag. 109

FINALMENTE IN EDICOLA

IL MENSILE DEL SOCIAL NETWORKING

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 158 agosto 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Urlo" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Forbici" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Forno" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Metallica" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Gioia" Spinelli, Marco "Trivia time" Salvaneschi, Ualone "Rodaggio" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Procuratore" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Estivo" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

CONSULENTE
Stefano Silvestri

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Copertina" Skulz, Mattia "Riassegnate con prudenza" Ravanelli, Alessandro "Candidato" Galli, Nemesis, Francesco "Iniziativa" Mozzanica, Roberto "Risolto" Camisana, Davide "Wimbledon" Giulivi, Paolo "Mail" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Guida" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Weekend" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Fallout" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Attacca" Cardillo, Fabio "Mass" Bortolotti, Tito "Missione Impossibile" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Parusia" Chianese

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

E3 strikes back!

Ci era mancato: per due anni abbiamo vissuto altrettante edizioni sottotono, ma per fortuna l'E3 è tornato, alla grande e più splendente di prima!

La fiera losangelina, l'appuntamento più importante dell'anno per la smisurata industria del divertimento elettronico, è di nuovo ciò che era, ovvero la rassegna dei giochi che usciranno da qui a Natale e oltre, fino a metà del 2010. Non ci dilungheremo in un interminabile elenco di titoli; non cercheremo di condensare in poche righe l'emozione di rivedere tutti insieme giochi e personaggi di questo settore. Ci limitiamo a una considerazione: il gioco su PC se la sta spassando e lo confermano non solo la valanga di titoli di cui trattiamo nelle prossime pagine, ma anche e soprattutto il fatto che tutti i publisher del mondo stanno realizzando le versioni per computer dei loro giochi, compresi i giganti nipponici che, finora, avevano bene o male snobbato la nostra piattaforma di divertimento preferita.
Visto che stiamo parlando di decine e decine di titoli, abbiamo deciso di dare un'impostazione un po' particolare al numero di GMC che avete in mano: abbiamo unito tutta la prima parte della rivista, solitamente fatta di Scoop, Anteprime e News, e realizzato un gargantuesco speciale di ben 44 pagine sui giochi visti all'E3 2009. Sebbene non siano *tutti* quelli in fase sviluppo (mancano dei titoli molto attesi, soprattutto europei, come *Risen*), ce n'è di ogni genere: sparatutto, titoli d'azione, giochi di ruolo, di guida, MMORPG, avventure. Quel che è certo, è che avremo titoli da installare sul nostro fedele PC per un bel pezzo.

Senza contare i giochi che GMC allega ogni mese: su questo numero avete trovato un vero "gioiellino": *X3 Reunion 2.0*, spesso definito come "l'*Oblivion* tra le stelle" per quantità di missioni e libertà d'azione.

Ci vediamo sul forum di GamesVillage.it, magari per discutere di quale sia il titolo più atteso della stagione.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Quante** lettere questo mese! Ho pochissimo spazio per la mia introduzione alla posta. Vado subito al sodo: rifacendomi alla mail di Giorjo "La fine del... finale", vi esorto a dire la vostra in merito e a raccontarmi qual è il gioco il cui finale vi ha fatto sentire più soddisfatti di tutte le ore passate al PC per completare l'avventura. Sono proprio curiosa, fatemi sapere!*

LA FINE DEL... FINALE?

Carissima Nemesis,
sarà stato il caldo di questi giorni che mi ha fatto rigirare nel letto fino alle prime luci dell'alba, sarà stata la frittura di pesce mangiata prima di andare a dormire... fatto sta che, un paio di sere fa, mi sono ritrovato a riflettere su una cosa cui non avevo mai pensato prima. Mi sono detto: "Ehi, se non riesco a dormire posso approfittarne per finire un paio di giochi che ho lasciato in sospeso". Lì ho avuto l'epifania e mi sono impelagato in un discorso di cui non riuscivo a trovare la soluzione. Ed eccovi il risultato delle mie elucubrazioni. Tutti sappiamo che una delle caratteristiche più importanti in un bel videogioco è la trama. A una prima analisi, ho notato che il fattore trama è diventato sempre più importante con il passare degli anni, riuscendo ad affermarsi sempre più quale elemento indissolubile delle meccaniche di gioco, siano esse elementari o meno. All'inizio, era *Pong*. Sì, insomma, due barrette bianche con una pallina al centro. Si muovono le barrette, la pallina rimbalza e buono così. Di certo non c'è una storia dietro. Si gioca per il piacere di farlo, per passare il tempo come si farebbe con un mazzo di carte napoletane e un solitario. Invece no; con gli anni, sembra sia diventato impossibile, per un titolo magari elementare come un puzzle game, fare a meno di uno straccio di trama. Mi sento quasi preso in giro, sai? Prendi un gioco shareware qualunque, come quelli che ci suggerite nel DVD mensile: (non cito, ma invento) "aiuta Jenny a liberare il magico paese degli unicorni!", "riuscirà l'ispettore Pantofola a trovare il pericoloso assassino? Aiutalo trovando tutti e 79 gli oggetti nascosti nella stanza iniziando dall'acchiappamosche, fino ad arrivare allo zufolo!". Dai, chi vogliamo prendere in giro? Che senso ha inventarsi tutta questa pappardella solo per dare un senso a tre gemme colorate che si mettono in fila ed esplodono?
Sto divagando? Il punto è che a me, forse, non importa nulla della trama. Perché se non ho avuto il cuore e l'anima di portare a termine alcuni dei giochi che, a dire di molti (se non di tutti), seguono una storia meravigliosa, allora significa che il problema non sono i singoli titoli. O sono io, o è il meccanismo che sta dietro alla faccenda. Lapidatemi pure, ma vorrei spogliare il videogioco di tutte quelle sovrastrutture moderne di cui sembra che non si possa fare a meno. Insomma, lo sappiamo tutti che, alla fine, "la principessa è in un altro castello" e che il bene trionfa e bla, bla, bla. Voglio un bel gioco di piattaforme? Benissimo: che gli sviluppatori si spremano le meningi per tirare fuori un level design impeccabile e valanghe di nemici dal pattern imprevedibile. Cosa mi importa se sono piante carnivore, coccodrilli, zombi o slog?
Perdona la polemica, ma secondo me questo problema è già sotto gli occhi di tutti. Prendi la serie *Resident Evil*. Il mio potrà sembrarti un non troppo velato insulto a Capcom, ma ti giuro che non è così: a mio avviso, magari senza volerlo, gli sviluppatori sono arrivati esattamente nello stesso punto cui porta il mio discorso. Sono anni che tirano fuori giochi su giochi che, alla fine, mettono in tavola la stessa salsa. Prima erano fondali prerenderizzati, poi falso 3D, poi visuale in "seconda persona" e tanta altre cose belle. Ci hanno anche provato, a mettere in mezzo l'immancabile trama con tradimenti e colpi di scena, ma in fin dei conti cosa facciamo noi videogiocatori? Spariamo a degli zombi. E sai che ti dico? Non chiediamo di

LA FINE DEL... FINALE? La trama della serie *Resident Evil* non eccelle certo per originalità. Ma è davvero un problema?

> **"A me, forse, non importa nulla della trama"**
> da La fine del... finale – Giorjo

Quattro cose che "non mi so spiegare"

Carissima Nemesis,
sono un lettore di vecchia data (maggio 1997!) e ricordo ancora le tue prime foto: eri una ragazzetta di 20 anni o poco più e ora sei una donna che potrebbe avere marito e due figli! Ma non è di questo che volevo parlare. Intendevo portare alla tua attenzione alcune cose, forse dettagli, ma che completano diversi quadri:
1) Il mezzo voto. Molti lettori (almeno fino a qualche tempo fa), lamentavano la mancanza del mezzo voto, secondo me inutile, perché leggendo la recensione capivo da solo se il gioco valeva o meno la candela. Insomma, non è un 8 o un 8,5 a farmi dire: "Però! Questo è un giocone". Lo stesso dicasi delle altre voci nella valutazione, anche quelle molto soggettive e relative al gioco. E su questo sono d'accordo con quel che hai sostenuto spesso tu.
2) Come mai non ci parlate mai di voi e di quel che vi succede come redazione? Faccio un esempio: compro da tempo anche altre riviste di videogiochi e noto che rendono partecipi i lettori di certi problemi e situazioni reali. Una cosa del genere avvicina il lettore alla redazione e ci fa apprezzare il lavoro svolto con tanta passione. Questa è una mia valutazione personale, ma mi interessava sapere qualcosa da te.
3) Il voto 10 nel complesso. Anche qui sono d'accordo con voi nel dire che il 10 non esiste o, almeno, non ha senso di esistere, se non dopo qualche tempo. Se un giocatore ha apprezzato il titolo e lo rispolvera dopo diversi mesi o anni (nel mio caso parlo di *Dune 2000* e *Seven Kingdoms*), quello è automaticamente e soggettivamente meritevole del 10.
4) Il voto 10 nei parametri di base: noterai che non compare più. Come mai? Come mai nel 1997 un *Tomb Raider* e un *MDK* presero 10 in grafica e longevità e nel sonoro, mentre in seguito (specie nella grafica), se non ricordo male gli ultimi giochi a meritarsi un 10 in grafica sono stati *Doom3* e *Half-Life2*? Cos'è cambiato nel mondo dei videogiochi? Come mai, nonostante l'evoluzione, a oggi i voti dei titoli più belli sono calati di 1 o 2 punti (a volte anche 4, specie nel sonoro e longevità) rispetto al passato? Per citare le parole di Tiziano Ferro: "non me lo so spiegare..."
Ci sarebbe altro da dire, altri pensieri personali, ma non voglio dilungarmi troppo e con quei 4 punti ho citato ciò che di più interessante potevo offrire come spunto di conversazione.
Con affetto e profonda stima.

^SHINE^

EHI! Sono ancora una ragazzetta di vent'anni! Ehm... OK, scusate lo sfogo. Torniamo a te, caro amico, e analizziamo per punti la tua lettera, come hai fatto tu stesso. Il mezzo voto: hai ragione a dire che non sono un 8 o un 8 e mezzo a fare la differenza, ma un mezzo voto è spesso utile per stabilire una scala di valori in cui collocare un determinato titolo. E poi, sapessi quante volte capitava di sentire i nostri redattori lamentarsi, prima dell'avvento dello 0,5! "Questo gioco non è da sette, ma sei è appena la sufficienza... che faccio?".
E da qui arriviamo subito alla questione del 10. Sapete bene tutti come la pensiamo in proposito, e la "sparizione" del dieci dai parziali è una piccola dimostrazione della nostra teoria.

Qualche anno fa, forse, era più facile gridare al capolavoro? I continui progressi tecnologici "inibiscono" la capacità di giudizio?

È stato facile dare dei voti pieni in quel periodo storico in cui è avvenuta la rivoluzione del 3D, ma adesso siamo seriamente in difficoltà: il fotorealismo sta abbattendo un limite dietro l'altro e quando ci sembra di aver raggiunto un grado di eccellenza, subito dopo dobbiamo ricrederci. E poi, il "dieci" è il voto soggettivo per antonomasia: solo i singoli possono decidere se e a cosa assegnarlo, perché è un voto che trascende la perfezione stilistica e tecnica.
Sulla vita redazione, invece, che dire? Potrei chiamarla "scelta stilistica": preferiamo mantenere un tono leggermente più serio, ma un occhio attento sa scovare tutti quei piccoli riferimenti, sparsi nella rivista, che parlano di noi. Basta guardare i soprannomi dei redattori, che cambiano ogni mese in base agli aneddoti redazioni, o le descrizioni all'inizio della sezione recensioni. Certo, spesso sono un po' criptici, ma è il nostro modo per parlarvi di noi.
Un bacio.

meglio! Ma davvero pensi che m'importi scoprire in che modo Albert Wesker è implicato nei loschi piani dell'Umbrella? O capire il perché e il percome della diffusione di un virus letale? Figuriamoci! Mi basta sapere che succederà e che avrò orde di parassiti/zombi/hunter/ragni giganti da sterminare. La domanda vera è: pensi che gli sviluppatori non lo sappiano, che della trama ce ne importa ben poco? Se voglio una storia, me ne vado al cinema o leggo un bel libro. I videogiochi mi piacciono, sono un magnifico modo per passare il tempo, ma tutti questi orpelli come trama e fotorealismo, proprio non mi servono e non li capisco.
Un caro saluto.

Giorjo

Accipicchia, Giorjo! Opinione controcorrente e decisa, la tua. Da ciò che scrivi si capisce facilmente che videogiochi da tanto e spazi fra molti generi diversi. Ma veniamo al punto della tua lettera: la spinosa "faccenda della trama". Sono un po' spiazzata dalle tue considerazioni, perché forse non avevo mai seriamente pensato alla cosa da questo punto di vista. Perché gioco? Per passare il tempo, certo, ma anche per ricevere più o meno le stesse emozioni che un libro e un film riescono a darmi. Molto banalmente potrei obiettare che alla fine, se vogliamo, non ha senso nemmeno andare al cinema: tanto si guardano solo delle storie inventate, con dei personaggi che non esistono (tralasciando le pellicole basate su fatti reali). Ma, anche se si tratta di film apparentemente banali, ci vuole poco a immedesimarsi nel personaggio e lasciarsi trasportare dalla curiosità di scoprire come si evolve e va a finire la sua vicenda. Accattivare e coinvolgere il pubblico è molto più difficile di quanto si pensi, specie considerando che un film lo vedi in due ore e un videogioco lo porti avanti per settimane, e il rischio di stufarsi è sempre dietro l'angolo. Sono d'accordo con te sul fatto che alcuni giochi non dovrebbero

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

QUANTA ABBONDANZA!

Il punto d'incontro per chi vuole parlare, oltre che leggere, di videogiochi è il **Forum** di GamesVillage.it. Nello specifico dei titoli per PC, è il Canale "Mondo Computer" a far incontrare tanti appassionati, alcuni dei quali, come per esempio il nostro amico Regret, non esitano a chiedere dei consigli. Nel **Thread** "Giochi da provare", così scrive Regret: Salve a tutti, ho una curiosità: non essendo più molto esperto di giochi, volevo sapere quali sono quelli da provare assolutamente. Non ho preferenze, basta che non si tratti di calcio o di aerei. Secondo Amerigo95 non puoi perderti: *GTA IV*, *Prince of Persia*, *Assassin's Creed*, *Prototype*, *Crysis*, *The Orange Box*, *GRID* e potrei continuare all'infinito... A tanta grazia, Beriol ha pensato bene di aggiungere: *The Witcher*, *Fallout 3*, *Mass Effect* e *Bioshock*. Be', diciamo che come inizio non c'è male!

IN BREVE

Ciao bellissima Nemesis,
sono un appassionato di serie e volevo chiederti quando (e se) usciranno *Hitman 5*, *Thief 4* e *SC: Conviction*. Sempre tuo fan.

alias_kasper

Come al solito, considerando le tempistiche redazionali (realizzazione del numero e distribuzione

neanche avere una trama (come i puzzle game, per esempio), ma dopotutto è carino e appagante anche contestualizzare il tutto in un piano narrativo. Prendiamo come esempio i picchiaduro: si sceglie il personaggio, si menano calci e pugni per ore e, alla fine, si assiste a una breve sequenza filmata in cui si scopre cosa succede quando il protagonista sconfigge tutti i suoi avversari. Tu dici "E allora?", personalmente sorrido e commento "Ehi, il finale dell'altro personaggio era più bello". Ricordo ancora quando, anni e anni fa, completai un platform per Amiga e mi comparve la schermata (cito testualmente) "Hai finito il gioco". Che delusione! Riguardo il tuo esempio di *Resident Evil*, non direi che Capcom ha preso atto che "della trama non ce ne importa niente", eppure hai ragione a sostenere che, dopo tanto tempo, ormai ci viene propinato esattamente ciò che ci aspettiamo e ce lo facciamo andare bene. Con *Resident Evil 4* era successo l'opposto e molti fan sono rimasti spiazzati, con il quinto episodio siamo arrivati a un altro binario morto che, nonostante qualche modifica allo stile di gioco, propone sempre la stessa solfa. Eppure, se la trama non fosse così importante, non credo che né tu, né io (sì, sono sicura che capita anche te, perché se ricordi cosa sono gli slog, qualcosa deve esserti rimasto in testa!) sorrideremmo all'idea di una cannuccia sbirula, chiameremmo Sushi il nostro pesce rosso o ci metteremmo a mimare una specie di "bullet time" ogni volta che un nostro amico fa qualche mossa strana, non credi?

DIVERTIMENTO CONDIVISO

Carissima Nemesis,
leggo la vostra rivista da parecchi anni (la

La redazione risponde I giochi allegati

Ciao Nemesis,
ti sto scrivendo perché ho un dilemma: giocare o meno con i titoli allegati alla vostra rivista. Lo so, sembra un cosa strana. Tutto è cominciato quando ho comperato per la prima volta GMC (Natale 2008). Prima di allora, non avevo mai usato videogiochi per PC, al punto di chiedere aiuto a un mio amico anche per l'installazione di *Company of Heroes*. A questo punto, mi sono arrivate notizie strane da varie persone, sul fatto che i vari prodotti presi in esame potrebbero dare problemi a Windows. È vero? O posso finalmente godermi i giochi fin qui presi? Spero di non aver offeso voi della rivista, ma quando sei un novellino anche nell'usare il PC, certi dubbi sorgono e credi a tutto quello che ti dicono. Un saluto e congratulazioni per la rivista, che mi ha aperto un mondo nuovo e affascinante.

Federico

Ciao Federico,
puoi stare assolutamente tranquillo. I giochi che ogni mese alleghiamo a GMC, sia nella versione DVD, sia in quella Budget, sono sicuri e testati dalla redazione su più configurazioni hardware, in modo da escludere a priori qualsiasi problema di compatibilità. Certo, di tanto in tanto capita che su alcuni PC, per motivi vari (conflitti hardware/software, obsolescenza della macchina, eccetera), un gioco faccia fatica a girare. Danni al sistema operativo, però, sono da escludere. Installa senza timori i nostri giochi e goditeli!

I giochi completi allegati a GMC vengono provati più volte su diverse configurazioni e non arrecano danni al vostro PC!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PENSIERI DIABOLICI

Diablo non ha fatto storia. *Diablo* è la storia dei videogiochi, quindi ci fa piacere aprire una finestrella sul **Thread** di breaker_no_stop intitolato "*Diablo II*: riflessioni sul modo di giocare": Giorni addietro ho chiesto un aiuto per *Diablo II*, vista la mia totale ignoranza nello skillare i personaggi e, avendolo fatto da me, ho combinato un casotto. Quando aprii quel topic e feci vedere come avevo skillato il mio barbaro, molti si dimostrarono oltremodo scettici. Ricevetti un sacco di commenti, tra il negativo e il positivo, e parecchi mi dissero che dovevo seguire delle guide per creare il mio personaggio al meglio. Ora, la mia domanda è: che senso ha giocare, se si devono seguire delle guide preconfezionate? È come se il gioco ce l'avesse già risolto qualcun altro...

■ DIVERTIMENTO CONDIVISO
Se vi piace giocare in multiplayer in compagnia dei vostri ospiti, una console è ancora la via più semplice.

"Max Payne è stato, forse, il primo titolo a tenermi incollato alla sedia"

da Preferivo prima! – Giuseppe Cassone

trovo l'unica vera fonte d'informazione per il mondo dei videogiochi per PC) e vorrei fare una considerazione su un fatto, purtroppo, molto scoraggiante per me e molti altri videogiocatori.
Sono un appassionato della serie *Call of Duty* (e della neonata *Modern Warfare*) e possiedo tutti i videogiochi usciti per PC di questa fantastica saga. Alcuni amici seguono il mio esempio, giocando però sulla PS3. Sono molto deluso dal fatto che la piattaforma Sony abbia un mercato molto più ampio di quello del PC. Nonostante questo, non ho mai acquistato la PS3 o l'Xbox e gioco da una vita sul mio Windows XP.

Per quanto riguarda *CoD*, ultimamente, insieme a dei miei amici abbiamo rivalutato la modalità multiplayer (a schermo condiviso) disponibile, purtroppo, solo per la PS3. Ci divertiamo tanto con i Deathmatch a squadre o i Tutti contro Tutti, tanto che, dato il mio recente acquisto di un televisore LCD ad alta definizione, sono non poco invogliato a comprare la PS3. Possibile che non si possano predisporre modalità a "schermo condiviso" anche per il PC? Se è una questione di controller, si possono benissimo collegare i joystick per PC, non necessariamente 4 mouse e 4 tastiere. Noto che per PC esiste la modalità LAN, ma la trovo a dir poco scomoda per quelle semplici partite che faccio insieme ai miei conoscenti un paio di volte a settimana. Vorrei qualche consiglio e vostra opinione sull'argomento. In attesa di una risposta, ringrazio l'intera redazione di GMC per il fantastico impegno. Saluti.

MoroX

Caro Morox,
l'esperienza di gioco su PC ha sempre quel tocco "privato" che, invece, non è altrettanto spiccato nelle console e le rende un sistema d'intrattenimento più adatto al divertimento di gruppo. Per non parlare delle difficoltà tecniche nel gestire efficacemente una modalità a schermo condiviso su tutte le configurazioni, o dei problemi più banali

IN BREVE

nelle edicole) è possibile che, nel momento in cui leggerai questa mia risposta, saranno state diffuse ulteriori informazioni sui titoli di cui mi chiedi notizie. Al momento, però, posso dirti che è stata confermata la realizzazione di un nuovo episodio della serie *Hitman*, ma non abbiamo ancora una data d'uscita; per *Thief 4* è stato aperto un sito ufficiale (ancora abbastanza spoglio) www.thief4.com; c'è da attendere anche per il nuovo *Splinter Cell*, che dovrebbe palesarsi nei negozi entro quest'anno. Speriamo!

Ciao Nemesis!
Premettendo che sono un tuo grande fan e accanito lettore di GMC, volevo chiederti se conosci qualche gioco che simula la gestione di un ristorante. Ho cercato su Internet, ma non so neanche se ne esista qualcuno. Grazie e complimenti per la rivista!

Francesco

Troverai, su questo stesso numero, la recensione di *Restaurant Empire II*, caro Francesco. Esistono anche molti titoli shareware abbastanza simili fra loro, in cui si devono raccogliere le ordinazioni dei clienti e assemblare il piatto richiesto il più velocemente possibile. Altrimenti, potresti provare *Hell's Kitchen*, che si rifà all'omonimo programma TV di sfide culinarie (non stiamo parlando di un capolavoro, però). Se il tuo panorama videoludico spazia anche nelle console, poi, c'è *Order Up!* uscito solo per Wii.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

AIUTO DI RUOLO

Restiamo nell'ambito delle dritte giocose del **Canale** "Mondo Computer" con il **Thread** "Consiglio GdR" a cura di Raven90: Ciao, potreste consigliarmi qualche GdR recente? Una domanda semplice per i nostri esperti... Il primo a farsi vivo è [Radeon]: Non ti azzardare mai più a dire GdR qui dentro, che ti linkano *Drakensang*. In ogni caso... *Mass Effect*, *Neverwinter Nights 2* e *The Witcher*. E visto che siamo in argomento, Stalker072: [*Drakensang*!], incalzato da Nick Stone: Cavolo, volevo dirlo io. Comunque, *The Witcher*, che come suggerito da Sheriff: Ormai costa una miseria e vale dieci volte di più!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ROSSO GRATUITO

Il buon Mega Man sottopone alla nostra attenzione un gioco di guida a costo zero. Nel **Thread** "*Ferrari Virtual Race*: simulatore freeware dalla Ferrari!" così scrive: La Ferrari ha creato (o meglio fatto creare) un gioco freeware sulle sue "cavalline"! È necessaria la registrazione al sito **www.ferrari.com** e il solo difetto è che, per ora, ci sono unicamente la pista del Mugello e tre auto. Da quel che c'è scritto, però, è in continuo aggiornamento. Quanto a grafica non ha molto da invidiare ai giochi di corse moderni e, anzi, per essere un freeware è anche abbastanza esoso in termini hardware. Quanto al modello di guida, è simulativo, ma non troppo, diciamo come un *TOCA 2*, giocabile anche per chi ha solo un pad. Se non sbaglio, è fatto dalla System 3 che ha realizzato anche *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli*. Grazie per la segnalazione, caro.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

QUESTIONE SOGGETTIVA

Nel Canale "Mondo Computer" gli argomenti di discussione sono numerosi. Tra i più recenti segnaliamo quello introdotto da Whiteblake con il **Thread** "Un amante di *CoD* come me, può apprezzare *BiA*?": Amo la serie *Call of Duty* (tranne il quinto capitolo) e la bagarre di *Unreal Tournament*, ma non conosco *Brothers in Arms*. Vorrei provarlo. Che tipo di gioco è? Potrei apprezzarlo? L'opinione di Kelthaz è che: L'unico *BiA* degno di nota è l'ultimo. Anch'io sono amante di *CoD* e l'ho apprezzato, quindi secondo me *BiA* ti piacerà. Dello stesso avviso è Gordon Fre3man, il quale, però, aggiunge che: In realtà sono bellissimi anche gli altri due *Brothers in Arms*. Comunque, per rispondere alla domanda: sì, puoi. Anzi, credo proprio che ti piacerà di più *BiA* che *CoD*.

"Cos'è cambiato nel mondo dei videogiochi?"

da Quattro cose che non mi so spiegare – ^SHINE^

come quello dei controller. A meno che tu non voglia allestire partite in LAN con amici e rispettivi computer o notebook, la via più facile è una console. Dubito che, anche in futuro, assisteremo a un'inversione di tendenza in tal senso.

PREFERIVO PRIMA!

Il mio nome è Giuseppe, scrivo da Milano e sono un tuo ammiratore di 15 anni, da sempre appassionato di PC e, di conseguenza, di GMC.
Volevo innanzitutto fare i complimenti per la tua spettacolare rubrica, senza la quale il mensile perderebbe molti punti (senza offesa per gli altri ragazzi della redazione, s'intenda!). Sono convinto che una rivista debba dare abbondante spazio ai propri lettori, come fate voi. Scrivo per porgerti delle domande relative ad alcuni titoli che spero di vedere in uscita molto presto o l'anno prossimo, se non altro: mi piacerebbe molto avere un gioco per PC di "Starsky e Hutch", con una grossa variante rispetto all'edizione per PS2, che prevedeva solo la guida della Gran Torino (guida che, peraltro, si limitava al semplice sterzo con l'analogico sinistro), ovvero un gioco in terza persona in cui si possa controllare uno dei due detective in missioni e sparatorie mozzafiato: che tu sappia, c'è qualche speranza, oppure il mio dovrà rimanere un sogno?
Volevo, invece, fare una considerazione relativa a *Max Payne 3*. *Max Payne* è stato, forse, il primo titolo a tenermi incollato alla sedia, con il mouse in pugno e gli occhi costantemente puntati sullo schermo. Quello stile noir capace d'impressionare chiunque era davvero pazzesco!
Però, se accostiamo primo e secondo capitolo, chiamatemi pazzo, ritengo che la grafica del primo superi di gran lunga quella del secondo per i seguenti motivi: il viso di Max è molto più reale in *Max Payne*, in quanto è stato utilizzato il viso di una persona vivente, un modello se vogliamo. L'espressione è una cosa fantastica, cambia secondo quante pallottole ha in corpo il nostro detective, se corre o cammina... insomma, è unica nel suo genere. Trovo molto semplice e fin troppo inespressiva quella di *The Fall of Max Payne* (poco ammirevole dal punto di vista grafico, ma fantastico sotto l'aspetto della trama, intricata e travolgente). Insomma, per il terzo capitolo vorrei tanto tornare alle origini, con una grafica più simile a quella del primo episodio, riveduta e migliorata per quel poco che c'è da migliorare: tu che ne pensi?
Grazie per il tempo dedicatomi,
Nemesis.
Con affetto.

Giuseppe Cassone

È sempre incredibile constatare che, per quanto gli sviluppatori cerchino d'inseguire il fotorealismo a tutti i costi, non è raro accorgersi che sono in molti i videogiocatori che trovano più espressivi pixel e poligoni in bella vista, piuttosto che volti plasticosi più o meno perfetti e verosimili. Al momento in cui scrivo, l'E3 si è appena concluso e già pregusto il momento in cui potrò dilettarmi con il buon vecchio *Monkey Island* tirato a lucido. Eppure, non riesco a smettere di pensare che nessuna grafica cartoonosa potrebbe evocare alla stessa maniera l'espressione da sbruffone di Guybrush Threepwood quando faceva qualcosa di assolutamente folle ed... efficace! Quindi no, non sei pazzo, Giuseppe.
Purtroppo, non so darti buone nuove a proposito del terzo capitolo di *Max Payne*, ma è probabile che, nel momento in cui leggerai queste mie righe, Rockstar avrà regalato ai fan della serie qualche informazione in più. Speriamo!
Nessuna notizia nemmeno su un eventuale gioco dedicato a "Starsky & Hutch". Temo che, dopo il "ripescaggio" del 2003/2004 (con film e videogioco uscito anche per PC), i nostri due amici non avranno a breve altre occasioni di farsi vedere.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

FORMA FISICA

Cambiamo titolo, ma restiamo con i piedi ben piantati a sparare in soggettiva con il **Thread** "*Red Faction Guerrilla* per PC?" a cura di Metallica88: Questo gioco esce ad agosto per PC... discutiamone! Come vi sembra la fisica? Beriol è categorico: La fisica è ottima, ma poi precisa che: Ha i suoi bug e i suoi momenti in cui è irrealistica, ma è comunque l'unico gioco che permette di demolire veramente ogni edificio, quindi sono errori perdonabili che verranno sicuramente risolti in futuro. Lasciando da parte gli aspetti tecnici, Labyrinth ci racconta che: Le fazioni sono ben caratterizzate. Quello che colpisce è la varietà di carne sul fuoco: ci sono un molti veicoli diversissimi e, portando a termine le missioni secondarie (anch'esse molto varie e divertenti), si sbloccano un sacco di potenziamenti, che vanno dal poter appiccicare più granate al costruirsi una vera e propria armatura che aumenta la barra della vita.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SONDAGGIO SCINTILLANTE

Per la serie "a volte ritornano", ecco un bel Sondaggio del **Forum** di GamesVillage.it: "I migliori game-engine!" Ad aprirlo è stato skyline34: Qual è, secondo voi, il migliore motore grafico in circolazione? Possibilmente senza accendere discussioni... konoha spirit non perde tempo a precisare che: Se non si accendono discussioni, non c'è divertimento, mentre DeepDown sottolinea che: Se vogliamo prendere la cosa seriemente, il Tech 5 all'inizio mi ha abbastanza impressionato. A questo punto, è intervenuto WAND!: Non ci posso credere, dopo due pagine di discussione in un altro **Thread**, parlando di motori grafici, salta fuori un **Sondaggio** a rimarcare che "s'aveva ragione noi, il motore di *Killzone* è meglio di quello di Valve!" Comunque sia, voto il motore di *Pokémon Oro* e *Argento*: stabile, veloce e leggero. Notiamo un sottile sarcasmo e la cosa ci piace, quindi vi salutiamo con un sorriso e con l'informazione che in testa al sondaggio c'è il Source con il 50,54 % delle preferenze, seguito dal Cry Engine 2 con il 23,12% e l'Unreal Engine 3con il 16,67%.

■ PREFERIVO PRIMA!
Le avventure di Max Payne conservano un posto d'onore nel cuore di tutti i videogiocatori.

SIAMO AL FINAL COUNTDOWN!

POKER Club
Sicuro, è Lottomatica

Oramai è una questione di scelta, basta volerlo e potete partecipare al nuovo entusiasmante torneo frutto della collaborazione tra Italian Rounders e Poker Club.
Poker Club è il marchio lanciato da Lottomatica, nel 2007, nel settore del poker sportivo, è un sito sicuro, regolarmente riconosciuto da AAMS (conc. GS n° 4032), e risponde ai criteri del Gioco Responsabile, come recita il claim "Gioca senza esagerare".
Il torneo è stato ideato e pensato per coloro che vogliono realizzare il sogno di laurearsi campioni in questa disciplina.
Per ognuno di questi 8 Magnifici sarà garantita, per l'anno 2010, grande visibilità sui mezzi di comunicazione e un pacchetto premio così definito: partecipazione a 5 Main Events Casinò Italiani e partecipazione a 1 evento WSOP a Las Vegas, il più importante torneo del genere a livello mondiale.
"8" saranno i migliori giocatori del circuito Italian Rounders e Poker Club che tra circa un anno si aggiudicheranno, di fronte alle telecamere di Sky Sport, l'accesso al dream **Team** italiano di poker sportivo.
Questo l'iter per le qualificazioni: tutte le associazioni Italian Rounders a livello locale genereranno delle classifiche per accedere alle semifinali **regionali e poi nazionali**, mentre per gli utenti di Poker Club, giocare on line darà loro la possibilità di passare direttamente alle semifinali nazionali. Coloro che disputeranno le fasi di qualificazione sul sito Poker Club e Totosì potranno ottenere 40 posti per ogni semifinale nazionale.
Ci sono tutti i presupposti per divertirsi e partecipare ad un torneo veramente sportivo, dove agonismo, ambizione, tecnica e strategia si sposano felicemente, per la gioia dei sostenitori del Poker.
Luci soffuse, tavolo verde, chips, l'adrenalina che si scatena: cosa aspettate a fare la vostra puntata?
Italian Rounders e Poker Club vi aspettano per realizzare i vostri sogni.

"Corriere dello Sport" e "Tuttosport" contribuiranno a comunicare l'intera iniziativa seguendo in maniera costante l'andamento del Campionato.
Tutti pronti al via, il divertimento è assicurato!

Ufficio Stampa Lottomatica

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

dob
Adelante Pedro
Gandalf Il Bianco
Giacomo Vispo
Glossy78
Massimo Gasparotto
Ninefix
Ozzy_95
Paura&Panico
rOXOr
Virtus

Redattori Per Gioco Mirror's Edge

DICE, il pittoresco nome del team di sviluppo responsabile di *Mirror's Edge*, la "dice" lunga sulle aspettative che il colosso EA ripone nella suddetta produzione. Per chi non lo sapesse, DICE è una parola inglese che vuol dire dado. Non a caso, *Mirror's Edge* rappresenta un vero e proprio lancio di dadi per la software house: una scommessa azzardata, figlia della voglia di allontanarsi dalle solite licenze blasonate e tesa soprattutto a reinventare un genere ormai finito nel dimenticatoio: il platform 3D. L'impresa è portata a compimento grazie a un'esperienza sensoriale a 360 gradi, definita "full body experience". La novità assoluta di questa tipologia videoludica è l'introduzione della visuale in prima persona: il mondo di gioco ci viene mostrato mediante gli occhi stessi della protagonista, l'agilissima Faith. Ma non solo: nonostante le uniche parti del corpo visibili dell'utente siano gambe e braccia, la loro realizzazione realistica, frutto di un accurato studio sulla modellazione del corpo umano, rende possibile un'immedesimazione sensoriale totale e completa. Quindi, pur conservando la visuale tipica degli FPS, *Mirror's Edge* (malgrado la possibilità di effettuare sporadici scontri a fuoco), è fondamentalmente un piattaforme vecchio stampo, duro e puro, impegnativo, ma altamente spettacolare. L'efficace mappatura dei controlli, illustrata da un esaustivo quanto affascinante tutorial, affonda le proprie radici nell'utilizzo di grilletti e tasti dorsali del joypad: in questo modo, sarà possibile sfruttare il concetto di sensibilità verso il contesto in maniera fluida e veloce, concatenando salti, scivolate, attacchi e back flip a 180 gradi. Proprio serializzando queste poche (ma buone) mosse, sarà possibile far eseguire a Faith movenze complesse, che spazieranno da memorabili arrampicate ed eleganti wall running, fino a rovinose cadute nel vuoto. Le vicende narrate da questo primo capitolo di una serie annunciata, raccontano di un complotto ai danni della sorella della protagonista, incastrata per omicidio. Malgrado le premesse interessanti, la trama non appassiona come dovrebbe, complice la superficialità con cui vengono trattate tematiche mature e complesse, un ritmo narrativo eccessivamente macchinoso, e una totale assenza di comprimari carismatici. In un'esperienza che fa della velocità e dell'immediatezza le proprie componenti cardine, la fluidità dell'azione è assicurata da un frame rate sempre costante. La mole di elementi su schermo, invece, è ricoperta da texture di ottima fattura (soprattutto negli interni), mentre le piccole imperfezioni, quali l'aliasing o taluni caricamenti leggermente più invadenti, sono rispettivamente mascherati da uno spiccato effetto blur e dalle già citate sequenze narrative in stile anime. Ad affiancare un comparto tecnico soddisfacente, ci pensa una colonna sonora d'impatto. Senza che ve ne rendiate conto, assuefatti dal regale impatto visivo offertovi dai DICE, *Mirror's Edge* vi scivolerà via in poco più di sette ore. Se riuscirete a superare il "limite dello specchio" e ad abbracciare il titolo DICE per quello che è, vi ritroverete tra le mani un prodotto innovativo, uno schizzo d'arte eclettica al servizio del progresso. Perché, lasciatevelo dire, *Mirror's Edge* non è un FPS, bensì una ventata d'aria fresca che spazza via la polvere da un genere tutto da riscoprire: il platform 3D. Un plauso ai DICE, EA vince la scommessa.

Zlatan 90

La protagonista di *Mirror's Edge* è un "prince of Persia" in versione metropolitana.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Questa volta, mi sono proprio divertito. Sarà che è estate, sarà che risolvere problemi da sotto un ombrellone è meglio che farlo chiusi in un ufficio, sarà che ormai non esiste videogioco che possa mettermi seriamente in difficoltà. Sarà anche che quest'ultima ipotesi non è.

FAR CRY 2

B Caro Skulz,
sto giocando a *Far Cry 2* e sono arrivato nella missione in cui, dopo essere scesi dalla chiatta, bisogna andare a parlare con il dottore della clinica. Il problema è che una zanzara della malaria mi punge, ma ho esaurito le pillole e muoio prima di arrivare alla clinica. Non vorrei rifare pezzi troppo lunghi del gioco... Aiuto.

Alessandro

R Ciao Alessandro, per attivare i trucchi devi modificare o, in caso non sia presente, creare un collegamento a *Far Cry 2* sul desktop, cliccarci con il tasto destro del mouse, selezionare la voce **Proprietà** e poi **Destinazione**. Qui, al termine della stringa, puoi inserire **-GameProfile_GodMode 1** per l'invincibilità oppure **-GameProfile_UnlimitedAmmo 1** per le munizioni infinite.

Il vero problema in *Far Cry 2* non è terminare le pillole per la malaria, ma finire i trucchi.

NEVERWINTER NIGHTS 2

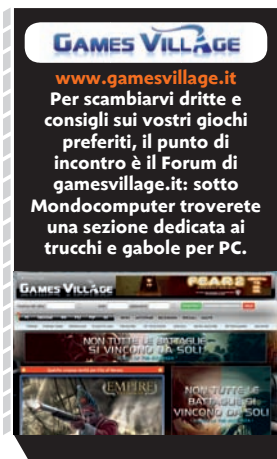
B Ciao Skulz,
è la prima volta che ti scrivo. Il gioco per cui ti volevo chiedere lumi è *Neverwinter Nights 2*, che ho trovato allegato a Giochi per il Mio Computer. Mi sono bloccato nel secondo capitolo, nella missione dopo aver conquistato la fortezza del crocevia, quella del rituale di purificazione nelle rovine di Arvahn. Ho già raggiunto tre statue: quella della fortezza di Riverguard, quella della miniera di gemme e quella del tempio delle stagioni. Ora me ne mancano altre due. Ho scoperto che bisogna prima prendere quella in cima alla collina, appena arrivati, e poi passare per il portale del canto e raggiungere l'ultima statua. Ma la statua, all'inizio, non posso prenderla e il portale del canto è ancora chiuso. Secondo te è un problema del gioco, oppure non ho fatto scappare qualcosa di necessario a sbloccare il portale del canto? Aiutami, ti prego.

Marco

R Ciao Marco, non sono un esperto di *Neverwinter Nights 2*, ma ho tanti amici che lo conoscono a menadito e tutti mi hanno detto che si tratta di un bug del gioco. Il primo consiglio è di aggiornare *NWN* 2 con l'ultima patch disponibile e caricare il salvataggio più vicino al fatidico momento, ovvero quello precedente il tuo arrivo nell'area vessata dal bug. La stessa risposta si trova anche sul forum del gioco, dove Eric Fenstermaker di Obsidian, in risposta a un videogiocatore con il tuo stesso problema, sottolinea che il problema è stato risolto con la patch 1.04. Quest'ultima può essere scaricata dal sito ufficiale di Atari alla pagina **www.**

Linea diretta

D "Carissimo Skulz, sono alle prese con un gioco che sicuramente conoscerai bene, si tratta di *Grand Theft Auto IV*..."
Sì, caro **Mirko**, lo conosco bene e so che è bellissimo, per questo sto aspettando di avere del tempo di qualità da dedicarci in full immersione. Ma dimmi pure...
"Sono impegnato in una missione, verso l'inizio del gioco, in cui devo prelevare una macchina per conto di Vlad. La trovo, ci salgo e la guido senza troppi problemi, ma quando arrivo al punto di consegna, trovo tutti i portoni dei garage chiusi tranne uno. Allora parcheggio lì dentro, ma la missione non va avanti. Dove sbaglio?" Dai ragazzi, secondo me per chi ha giocato a *GTA IV* questa è facile!

D "Ciao Skulz, sono **Matteo** e cerco di tenermi sempre al passo coi tempi quando si tratta di videogiochi. Ho comprato *Prototype* non appena è arrivato nei negozi..." Ciao carissimo, hai fatto bene a prendere

La parola all'esperto Assassin's Creed

D Salve prode Skulz!
Volevo chiedere il tuo aiuto riguardo il bellissimo *Assassin's Creed*. Nonostante i miei mille tentativi, mi sono bloccato al combattimento contro Roberto di Sable e i suoi scagnozzi. Sono troppi e spesso, pur battendoli, vengo poi ucciso da Roberto. Hai qualche suggerimento o trucco da darmi, per farmi superare questo scoglio? Grazie.

Francesco

R Ciao Francesco, la tecnica di combattimento utile a sconfiggere Roberto di Sable è praticamente la stessa che hai utilizzato finora contro i nemici "normali" e per le sue guardie. Si tratta del contrattacco, che chiaramente deve essere eseguito con il corretto tempismo. Nello specifico del combattimento con le sue guardie, ti consiglio di non farti prendere dalla foga e di non attuare sempre il colpo di grazia dopo aver stordito un nemico con il contrattacco, perché in questo modo potresti restare esposto agli assalti dei suoi colleghi. Agisci con pazienza e scopriti per uccidere solo quando sei sicuro di avere il tempo necessario a portare a termine la mossa. Con Roberto, il discorso è pressoché lo stesso, con la sola differenza che, dopo averlo messo al tappeto con il classico contrattacco, devi subito selezionare la lama retrattile per saltargli al collo e toglierlo di mezzo.

it.atari.com/pc/neverwinter-nights-2-324.html dopo una rapida fase di registrazione gratuita.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

B Carissimo Skulz,
è proprio vero che sto diventando vecchio. Questa mi pare sia la seconda volta che ti chiedo aiuto... È grave! Hai presente *Scarface*? Ci sto giocando in questi giorni e, dopo 32 ore circa, mi sono bloccato nell'ultima missione (almeno credo). Devo ammazzare Sosa e i suoi due soci: ci riesco con il primo dei due, ma poi, entrato nella villa, vengo crivellato di colpi. La cosa che mi dà sui nervi è la totale assenza di checkpoint. Ogni qualvolta vengo ucciso, infatti, devo ricominciare tutto da capo. Ho provato ad aspettarli fuori dalla villa, ma mi sembra di combattere contro un esercito di 10.000 uomini... Non finiscono mai. Ti prego di darmi qualche dritta, te ne sarò infinitamente grato. Ciao.

texwiller

R Ciao Tex, per prima cosa ti confermo che sei ormai giunto all'epilogo di *Scarface* e ti faccio quindi i complimenti, perché non si tratta del più facile dei giochi. Per uscire vivo dallo scontro finale, prenditi cura subito dei tre sgherri che ti trovi di fronte dopo la conclusione del filmato. Poi, prendi possesso delle armi e delle munizioni e acquattati dietro una delle porte, per fare una sorpresa ai nemici che si apprestano a intervenire. Così facendo, e sfruttando al massimo il sistema di puntamento automatico del mitra, dovresti fare meno fatica a ridurre in maniera sensibile il numero degli uomini a difesa della villa. Se sei a corto di energia, non esitare a sbirciare negli scomparti che si affacciano sul giardino e dirigiti verso il cancello a nord-ovest per raggiungere ed eliminare il tuo primo obiettivo. A questo punto, devi ricorrere al lanciarazzi per mandare in briciole la porta principale dell'edificio, entrarvi e prenderti cura dell'agguerrito comitato d'accoglienza, senza mai perdere di vista sulla mappa gli spostamenti del tuo nuovo bersaglio. Una volta eliminato anche quest'ultimo con una dose importante di piombo, entra nella camera da letto, raccogli il medikit e preparati a incontrare l'obiettivo finale. Appena finisce il filmato, scaricagli addosso la tua arma e, quando la barra della modalità omicidio è carica, affrettati a infliggergli il colpo di grazia. Fin qui i consigli "onesti", mentre se ti va di imbrogliare un po', puoi inserire uno dei seguenti codici nell'apposito menu del gioco: **AMMO** per fare il pieno di munizioni e **MEDIK** per ripristinare l'energia.

GIOCHI COMPUTER

■ Non bastano una faccia truce e un'arma robusta per portare a termine *Scarface*... possono servire anche dei buoni consigli!

Quesito del mese Unreal

D Ciao Skulz,
spero di non tornare troppo indietro nel tempo se ti vengo a chiedere dei trucchi per *Unreal*. Mi rendo conto che si tratti di un videogioco molto, molto vecchio, ma sono entrato da poco nel mondo dei videogiochi e ho scoperto il dischetto di *Unreal* tra alcune cianfrusaglie di mio fratello maggiore. Così l'ho installato sul portatile e... ho iniziato a morire subito.

Franco

R Ciao Franco, non ti devi assolutamente preoccupare per il fatto che *Unreal* è un titolo datato, i Quesiti dal Passato sono fatti apposta. Premi il tasto **Tab** mentre giochi (è quello con le due frecce contrapposte nell'angolo in alto a sinistra della tastiera) e nella finestrella che ti apparirà sullo schermo, scrivi **god** per diventare invincibile, **allammo** per le munizioni infinite oppure **fly** per volare in giro per lo scenario.

Prototype, è davvero un gran bel gioco! "Il problema per cui ti scrivo e che non riesco a venire a capo del primo incontro con l'elicottero. Non capisco cosa devo fare per sbarazzarmi del fastidioso inseguitore. Mi puoi aiutare, per favore?" Lo farei volentieri, ma sono un po' meno veloce di te nell'accaparrarmi i titoli di ultima uscita. Ti chiedo di avere un po' di pazienza e, intanto, sottopongo il quesito ai miei colleghi che ci leggono da casa.

D "Ciao Skulz, sono **Paolo** e mi sono scoperto appassionato della serie *Fallout* dopo aver trovato i giochi allegati a un numero speciale di Giochi per il Mio Computer." Non c'è che dire, sei decisamente un buongustaio videoludico. "Sto giocando a *Fallout 2* e ho scoperto che, oltre alla missione principale, ci sono anche degli obiettivi secondari in ogni livello. Mi trovo proprio all'inizio del gioco, nel villaggio, e ti vorrei chiedere come faccio a trovare queste missioni. Per il momento, ho scovato solo quella in cui devo ripulire un giardino per un uomo del posto..." Caro Paolo, sono sicuro che chi ha anni d'esperienza con il mondo di *Fallout* si farà presto vivo per aiutarti.

E3 2008 Il ritorno!

SE dovessimo descrivere in una manciata di parole l'E3 2009, diremmo: "È tornata alla grande la fiera di una volta!".

Dopo due edizioni sottotono, la kermesse losangelina ha ritrovato gli antichi splendori, riacquistando l'estensione e l'importanza che merita. Ci voleva: sentivamo la mancanza di un appuntamento nella prima metà dell'anno che raccontasse a tutti i giocatori cosa li aspetta nella seconda metà dei 12 mesi solari, tradizionalmente i più densi di uscite importanti.

A causa dei tempi tecnici di stampa, siamo costretti a presentare sul numero di agosto un evento svoltosi a inizio giugno. Per questo motivo, certi che i nostri lettori più appassionati avranno seguito l'evento dell'E3 incollati a Internet (speriamo su GamesVillage.it!), le pagine che seguono rappresentano un gigantesco "punto della situazione" sullo stato vitale del nostro compagno di giochi preferito. Come noterete, il PC se la sta cavando benissimo: non solo sono confermati quasi tutti i titoli e i capolavori annunciati per la nostra piattaforma, ma se ne sono aggiunti altri, il più importante dei quali è *Metal Gear Solid*, che uscirà – dopo tanto tempo – su PC. Insieme a Konami, anche un altro gigante giapponese del calibro di Square Enix ha deciso di investire sul mercato PC.

Di seguito, tenteremo di fornire delle "impressioni", oltre ai crudi fatti che, magari, molti di voi conoscono già, indicando quali sono, secondo noi, i titoli da aspettare con maggior trepidazione e perché. Siete pronti per la carrellata dei titoli da tenere d'occhio nell'autunno-inverno 2009-2010? Basta girare pagina!

Paolo Paglianti

TUTTI I GIOCHI CHE VI TERRANNO INCOLLATI AL PC

LEGENDA

Genere	Colore
FPS	blu
Azione 3D	giallo
Giochi di ruolo	viola
Strategia	verde
Avventura	azzurro
MMORPG	rosso scuro
Giochi di guida	rosso

■ Il motore "Drama engine" creerà delle situazioni di alta tensione.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Kaos Studios** ■ Data di uscita **prima metà 2010** ■ Sito Internet **www.homefront-game.com/**

HOMEFRONT

Premettiamo che lo scenario fa un po' sorridere. Nel prossimo futuro (2027 per l'esattezza), la Corea del Nord invade gli USA, conquistando la Costa Ovest.

Avete finito di rotolarvi per terra dal ridere? Ok, facciamo finta che sia una cosa verosimile e che le truppe nordcoreane non solo superino il Pacifico senza essere atomizzate da missili intelligenti, sottomarini nucleari e aerei invisibili, ma sbarchino da qualche parte tra Seattle e la California e riescano a spingere le forze dello Zio Sam attraverso le grandi pianure. In questo mondo da incubo sogghignate, impersonerete un guerrigliero che ha deciso di difendere lo stile di vita americano e non ha intenzione di mangiare riso per il resto della sua miserabile vita, sotto il tallone di un dittatore che ha per nome cinque o sei dittonghi con la "i".

Il livello dimostrativo di *Homefront* mostrato all'E3, decisamente d'impatto, era ambientato in una fattoria del Colorado, dove si erano rifugiati i rivoltosi americani: sebbene le abitazioni non fossero in uno stato splendente, erano realizzate con una cura maniacale, che ci ha davvero colpito. Proprio mentre stavamo ammirando i rattoppi sulle mura della casa colonica, arrivano i coreani, decisi a spazzar via l'ultima sacca di resistenza della zona. Lo scenario si è trasformato e, da "comune di rivoltosi", è diventata una

■ Telecomandare il Goliath sarà uno spasso, soprattutto per scoprire cosa si può distruggere e cosa no.

Coreani negli stati centrali? Lo Zio Sam ha proprio bisogno di voi!

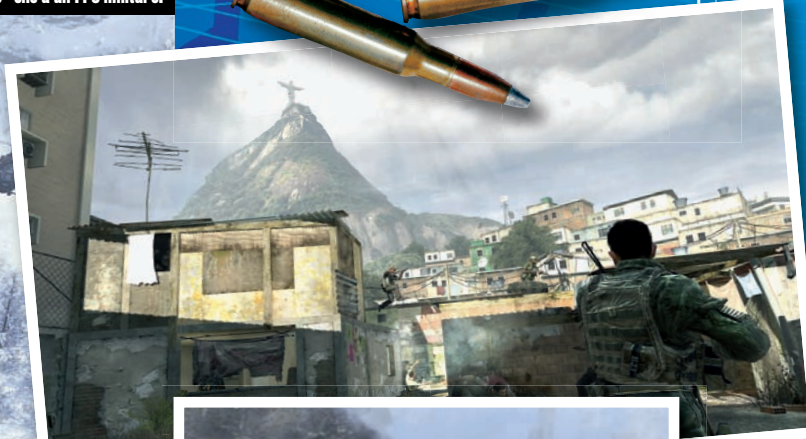
scena da tipico film americano d'azione, in cui tutto sembrava esplodere intorno a noi. Recuperato velocemente un fucile d'assalto dal look futuristico, siamo usciti in mezzo alla strada per spedire i nemici degli USA dove dovrebbero stare, due metri sottoterra e con più buchi di un colabrodo. I colpi nemici facevano esplodere pareti ed edifici, e con qualche difficoltà siamo arrivati dentro una costruzione che aveva resistito alla furia nemica. Il nostro comandante ci ha passato una specie di telecomando, con il quale abbiamo fatto intervenire un mezzo corazzato telecomandato, il Goliath, che è entrato dalla parete posteriore e uscito da quella anteriore, eruttando fuoco e fiamme, e facendo saltare in aria blindati e soldati nemici.

La distruzione di intere parti di edifici era tale, che ci siamo chiesti se il motore utilizzato permettesse di demolire tutto: ci è stato risposto che solo alcuni punti del livello sono effettivamente distruttibili; nel linguaggio da sviluppatori, vuol dire che l'azione è scriptata, in modo che le case esplodano solo quando i programmatori hanno previsto di farcelo vedere.

Il team di sviluppo ci ha parlato del "Drama engine", un motore grafico costruito partendo da quello di *Unreal* che dovrebbe riuscire a coniugare un setting preparato ad arte di eventi scriptati con un'azione non lineare, più libera dei soli FPS a "tunnel": il demo sembrava dimostrare la qualità di questo engine, ma è troppo presto per esprimere un giudizio sensato. Possiamo affermare che *Homefront* ci ha colpito positivamente. Il motore grafico è ben realizzato e, sebbene esista il sospetto che molto di quello che abbiamo visto facesse parte di una gigantesca opera di script, non vediamo l'ora di giocare a questo inedito FPS, che ci porterà dalle pianure del Colorado fino a San Francisco, forse persino sul Golden Gate.

ALIENWARE ARRIVA IN ITALIA

L'E3 è stata per AlienWare, l'azienda americana produttrice di PC di altissimo profilo, l'occasione per presentare il M17X, quello che viene definito il portatile più potente del mondo: e con un processore Inter Core 2 Duo da 2,40 GHz, due schede viedo GTX 260M e 4 GB di RAM, non fatichiamo a credere che si tratti di un prodotto davvero mostruoso. La bella notizia, per chi è interessato (il prezzo si aggira intorno ai 1.800 dollari) è che AlienWare sta per arrivare in Italia.

■ Il livello visto all'E3 è più simile a un gioco di "spionaggio" che a un FPS militare.

■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Infinity Ward** ■ Data di uscita **10 novembre 2009** ■ Sito Internet **www.modernwarfare2.com**

MODERN WARFARE 2

Il gioco più atteso dell'E3 non era una sorpresa per i nostri lettori. Grazie all'esclusiva anteprima su GMC di giugno, conoscevamo già la strada intrapresa da Infinity Ward, che abbandona – almeno per il momento – il filone dei giochi nella Seconda Guerra Mondiale per saltare di nuovo in avanti nel tempo, nel futuro prossimo (anche se, speriamo, più lontano che mai) in cui si narrano le guerre moderne della Task Force 141, una forza d'assalto speciale che combina elementi di diverse nazioni.

In *Modern Warfare 2* (se lo chiamate *Call of Duty 6*, una squadra dei marine irromperà nel vostro salotto per spiegarvi che il titolo è sbagliato e loro si offendono) impersonerete una recluta agli ordini del protagonista del primo *MW*, l'ora capitano "Soap" McTavish. Il gioco sarà ambientato in zone molto diverse tra loro: per ora, sono confermate le favelas sudamericane, il deserto afgano e delle montagne innevate. Il livello che abbiamo potuto vedere proveniva proprio da una missione "sotto copertura" tra le nevi perenni.

Abbiamo iniziato la nostra breve incursione in *MW 2* sulla parete di un ghiacciaio, scalando e saltando a destra e a manca in mezzo a una tempesta di neve, seguendo fedelmente il nostro ufficiale. Una volta arrivati all'installazione militare, abbiamo iniziato a far saltare le teste e a tagliare le gole delle sentinelle nemiche, dal marcato accento da Europa dell'Est. Merita una menzione d'onore il futuristico fucile d'assalto in nostro possesso, che disponeva di un rilevatore di battiti cardiaci molto utile (ricorda un po' quello di "Aliens"). L'obiettivo erano dei dati conservati all'interno di un PC piazzato nell'edificio più protetto dell'intera base, dove abbiamo intravisto dei resti di un aereo schiantato, raggruppati e ricostruiti dalle forze nemiche. Un aereo spia caduto nelle mani sbagliate?

D'un tratto, l'azione si è trasformata da "sotto copertura" a "massacro totale", dato che siamo stati scoperti dalle forze del male. Senza perderci d'animo, abbiamo aperto il fuoco e abbiamo ucciso più nemici di tutti i serial killer di "C.S.I." messi insieme. La fuga (anche se, viste le perdite, erano i nemici che avrebbero dovuto scappare da due macchine da guerra armate fino ai denti) è proseguita a bordo delle motoslitte, con cui abbiamo attraversato un'intera vallata boscosa, sempre duellando a colpi di mitraglietta con i nostri avversari. Sul cucuzzolo dall'altra parte della valle ci aspettava il solito elicottero pronto al decollo, destinato a portarci alla missione successiva. Le impressioni sul livello visto confermano quanto espresso nell'anteprima di due mesi fa: *Modern Warfare 2* è, di fatto, il titolo più atteso su tutte le piattaforme di gioco e rappresenta il punto di riferimento del genere – quante volte abbiamo sentito dire, durante questo E3, "il multiplayer è come quello di *MW*" o frasi simili?

L'azione ricorda gli episodi precedenti (non considerando *Call of Duty: World at War*, sviluppato da Treyarch); in particolare, nel livello di *MW 2* con il fucile da cecchino, con la mimetica bianca al posto della "guille suite", c'erano le scene scriptate del nostro socio che mette le mani addosso a una sentinella o che pianta un rampino in fronte a un'altra a bordo di una motoslitta, o che ci salva da una rovinosa caduta durante la scalata. Ci hanno colpito le dimensioni del livello, sicuramente molto più grande di qualsiasi *COD* o *MW* visto finora. Se tutto il gioco fosse così, lo dovremmo chiamare "*Modern Warfare 007*", dato che sembra più un simulatore di James Bond con fucile d'assalto.

Tuttavia, siamo piuttosto fiduciosi che Infinity Ward realizzerà un FPS con i fiocchi, in cui a missioni di questo tipo se ne alterneranno altre più "militari". Al momento di andare in stampa, non si sa nulla del multiplayer, ma di una cosa siamo certi: *Call of Duty 4* ha rivoluzionato il multi e non dubitiamo che quello di *Modern Warfare 2* sarà quantomeno allo stesso livello... a meno di un'epidemia di pazzia che trasformi la città in cui vivono i ragazzi di Infinity Ward in zombi senza cervello.

MODALITÀ CO-OP

Infinity Ward ha confermato che non sarà possibile giocare a *Modern Warfare 2* in modalità cooperativa con un amico: questo perché la natura delle missioni e il modo in cui vengono svolte prevede che ci sia un solo "protagonista" della storia. Tuttavia, sarà disponibile una modalità di gioco inedita, la Special Forces, in cui sarà consentito affrontare delle missioni insieme ad almeno un amico. Tale modalità non ripercorrerà la campagna in single player, ma delle missioni create ad hoc, come lo scenario bonus ambientato a bordo di un aereo di linea in *Call of Duty 4*.

I maledetti nazisti con manie di grandezza e una passione per l'occulto sono tornati.

Casa **Activision Blizzard** Sviluppatore **Raven Soft** Data di uscita **agosto 2009** Sito Internet **www.activision.com**

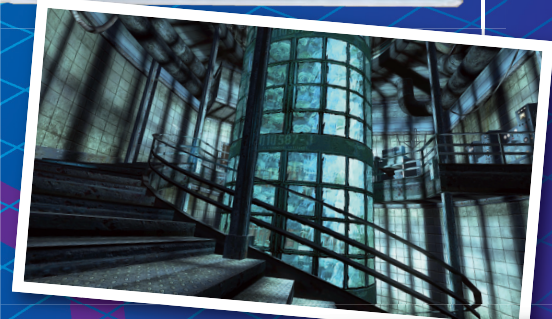
WOLFENSTEIN

Il nome di *Wolfenstein* è un importante pezzo della storia degli FPS su PC. L'antico *Wolfenstein 3D* gettò le vere basi del genere, che poi furono perfezionate da *Doom*. Nel 2001, *Return to Castle Wolfenstein* riportò in auge l'eroico B.J. Blazkowicz con un'avventura emozionante e tecnicamente impressionante.

Ora Activision Blizzard, id e Raven tornano alla carica con un nuovo seguito, intitolato semplicemente *Wolfenstein*, che ancora una volta ci farà sfidare i nazisti e i loro inquietanti esperimenti con il sovrannaturale. Il gioco ripropone la stessa struttura di un tempo, concentrandosi sul fascino dell'ambientazione e sulla devastante potenza di fuoco messa a disposizione del giocatore, il quale si troverà a maneggiare cannoni particellari in grado disintegrare qualunque soldato sia così sfortunato da capitargli davanti. Dal punto di vista delle meccaniche vere e proprie, l'unica innovazione significativa riguarda The Veil (il velo), una dimensione parallela cui B.J. può accedere tramite un misterioso artefatto. Questo inquietante mondo rivelerà segreti nei livelli e permetterà di risolvere alcuni semplici enigmi, ma avrà anche una sua utilità in combattimento. L'artefatto consentirà, infatti, di rallentare il tempo per mirare con più precisione e, secondo le situazioni, si attiverà per proteggere il nostro eroe da attacchi e proiettili. Naturalmente, i nazisti hanno preso misure contro un simile potere, e hanno installato degli inibitori che impediranno l'uso del velo in alcune zone dei livelli, fino a che non verranno distrutti.

L'azione, come sempre in *Wolfenstein*, è esagerata e spettacolare, anche se gli sviluppatori ci hanno garantito che non mancheranno sezioni furtive che richiederanno l'impiego di armi silenziate. Il tutto gira sul motore grafico Tech 4 di id, che per l'occasione è stato aggiornato e potenziato soprattutto per quel che riguarda la gestione delle ombre e delle fonti di luce. Il risultato non è riuscito a emozionarci, anche perché, nonostante gli sforzi di Raven, questo *Wolfenstein* sembra in linea con i tanti FPS in uscita su PC in questi tempi. La meccanica del velo sa di già visto e la grafica, pur essendo valida, non ci ha lasciato a bocca aperta. Insomma, per onorare il buon nome della serie ci sarebbe ancora del lavoro da fare, anche se l'uscita imminente (prevista per il 4 agosto) non lascia spazio a ulteriori modifiche. Così com'è, *Wolfenstein* ci è parso semplicemente un buon FPS, ma purtroppo nulla di più.

VIDEOGIOCHI E ARTE

All'interno dell'E3 si è svolta la mostra e la premiazione degli artisti che hanno partecipato a Intothepixel, che raggruppa opere (o forse art work) ispirate al mondo dei videogiochi. Potete trovare i vincitori sul sito **www.intothepixel.com/artwork/2009_artwork_main.asp**

L'Arca è diventata un luogo di distruzione e disperazione: lo scenario migliore per due team che vogliono massacrarsi.

Casa **Bethesda** Sviluppatore **Splash Damage** Data di uscita **inizio 2010** Sito Internet **www.brinkthegame.com**

BRINK

Splash Damage è famosa per gli sparatutto online a squadre. Quando ci è stato presentato *Brink*, quindi, sapevamo dove saremmo andati a parare.

Gli autori di *Enemy Territory*, d'altra parte, ci hanno stupito con un titolo che è una via di mezzo tra *Quake Wars* e *Mirror's Edge*. Il gioco è ambientato in un futuro prossimo e la vera protagonista di *Brink* è un'isola artificiale chiamata Ark, l'Arca, che permette agli esseri umani di sopravvivere ai problemi energetici e all'innalzamento del mare. Quella che doveva essere un'utopistica trasposizione moderna dell'opera di Noè è diventata un campo di battaglia senza quartiere tra le due fazioni del gioco: la Resistenza e la Sicurezza. Gli appartenenti alla prima dicono di volere la libertà, quelli della seconda l'ordine. In realtà, entrambi cercano il potere sull'Arca.

La particolarità di *Brink* è che permette al giocatore di compiere evoluzioni spettacolari degne del miglior traceur (vengono chiamati così i praticanti del parkour) parigino. In realtà, non si tratta di un punto focale del gioco, come lo era in *Mirror's Edge* – titolo costruito intorno a questi "numeri" da saltimbanco moderno; è più facile descriverlo come un pulsante "io voglio andare là": se davanti a noi c'è una barriera, poi un tetto, poi un'altra ringhiera, invece d'impazzire con tre salti precisi al millimetro, basterà cliccare sul punto d'arrivo e poi il motore del gioco deciderà automaticamente come farvi giungere a destinazione in modo veloce e spettacolare. Splash Damage ha affermato esplicitamente che l'obiettivo non è creare un clone di *Mirror's Edge*, ma di un sistema che eviti al giocatore di perdere tempo a saltare a destra e a manca. Il "motore" che crea questi movimenti è talmente adattabile, che cliccando sotto i raggi rossi di una barriera, il giocatore compie una scivolata degna di un calciatore professionista; se clicchiamo sopra, compie un salto funambolico e la supera come un ninja.

I colori dell'isola sono scintillanti e metallici, e sembra tutto fatto di plastica e materie tecnologiche: almeno finché non arriviamo al livello dimostrativo: l'area di stoccaggio del porto è stata trasformata dai Ribelli in un gigantesco accampamento pieno di ruggine. La nostra missione, come agenti delle forze di Sicurezza, è di penetrare nell'insediamento nemico e conquistare una certa postazione. Oltre alla missione principale, il gioco ne assegna di secondarie, che possono spaziare dall'eliminazione di un nemico in particolare, alla cattura e l'interrogatorio spietato di un altro. Non manca

Il tasto "parkour" permette di superare gli ostacoli con disinvoltura – non è assolutamente un clone di *Mirror's Edge*.

Sarà possibile cambiare "classe" anche in single player durante la partita.

la facoltà di cambiare classe "al volo", in modo da essere soldati al momento giusto e ingegneri quando c'è da far saltare tutto in aria.

Brink è un FPS che può essere giocato in single player, ma in realtà è pensato per il multiplayer, al punto che, prima d'iniziare, è necessario scegliere la propria classe (soldati, medici, ingegneri, e via dicendo). Ci sembra difficile credere alle parole del capo-progetto di Spash Damage, che promette un'azione in single player comunque molto appagante: per quanto il gioco possa intervenire per farci sentire circondati da un gruppo di alleati simulati, *Brink* pare destinato soprattutto a chi dispone di una connessione veloce ed è intenzionato a combattere con amici in carne e ossa. Sperando di sbagliarci, scopriremo la verità a inizio 2010, quando Bethesda pensa di pubblicare il gioco.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

☆ Il secondo capitolo della "saga" moderna di *Battlefield*, è ufficiale e confermato, arriverà anche su PC, per inizio 2010. Una guerra tra USA, Cina e Russia, che inizia con l'invasione dell'Alaska da parte dei "rossi", è il casus belli di un FPS molto simile, per impatto visivo e tipologia di gioco, a *Call of Duty/Modern Warfare*, e ha dalla sua il Frostbite Engine, un motore grafico e fisico che permette al giocatore di distruggere tutto quello che incontra, dalla vegetazione alle costruzioni. Abbiamo provato il multiplayer durante l'E3 e ne siamo rimasti piuttosto colpiti: ricordava i fasti dei primi *Battlefield* ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Per maggiori informazioni: **http://badcompany2.ea.com**

■ Il single player è ambientato 10 anni dopo il primo *Bioshock*. Il multiplayer, 10 anni prima.

■ Casa **2K Games/Take 2** ■ Sviluppatore **2K Marine/ Digital Extremes** ■ Data di uscita **30 ottobre 2009** ■ Sito Internet **www.somethinginthesea.com**

BIOSHOCK 2

Se non avete giocato al primo *Bioshock*, fatelo subito. Chiudete la rivista, andate in un negozio o su Internet, compratelo e gustatevelo.

Fatto? Ok. Ora sapete che *Bioshock* è un vero capolavoro, di quelli che capitano al massimo due o tre volte all'anno: la ricostruzione certosina di un mondo subacqueo caduto vittima della follia umana e un ottimo FPS, con alcuni aspetti che lo fanno sembrare quasi un GdR.

Il seguito, come sanno i nostri lettori più assidui, è previsto per quest'anno, verso la fine di ottobre. Ambientato 10 anni dopo gli eventi del primo episodio, ci metterà nei giganteschi panni di un Big Daddy; anzi, "del" Big Daddy: il prototipo su cui sono stati costruiti tutti i mostruosi palombari armati di un trapano delle dimensioni di una 500.

Essere il prototipo di una specie dà qualche vantaggio: per esempio, avremo accesso a un arsenale molto vario, che spazia dal suddetto trapano per ciclopi a mitra, fucili e pistole più tradizionali – per quanto l'aggettivo "tradizionale" possa applicarsi a un mondo subacqueo sconvolto da una disastrosa guerra civile per il possesso di poteri mentali sovrumani. E sì, potremo utilizzare detti poteri, e saremo in grado di lanciare palle di fuoco, fulmini, congelare l'acqua, spostare gli oggetti con il pensiero e via dicendo.

La trama di *Bioshock 2* vuole che la dottoressa Tenebaum, già vista nel primo episodio, ci "risvegli" perché una minaccia sta scuotendo Rapture, peraltro già abbondantemente in rovina. Qualcuno sta cercando di ripopolare la città sommersa di "sorelline", dopo che abbiamo sudato sette camicie per liberarle (o ucciderle tutte) nel primo episodio. Il problema è che questo "qualcuno" è la versione femminile del Big Daddy. Cosa c'è di femminile in un palombaro armato più della Sesta Flotta USA e con meno rispetto per la vita umana di Attila? L'agilità con cui salta su una fontana di cristallo, alza tutti gli oggetti della stanza (mobili e casseforti compresi) e ce li scaraventa addosso. Difficilmente ci sposeremo, al dodicesimo livello.

In *Bioshock 2* visiteremo delle mappe inedite, scoprendo un lato finora inedito di Rapture: la grande novità è che, indossando la tenuta da Big Daddy, potremo anche fare dei giretti all'esterno, tra i paesaggi subacquei su cui gravano migliaia di metri cubi di acqua marina. Altra primizia: sviluppato da uno studio esterno (tra cui figurano molti degli autori di *Unreal Tournament*, cosa che ci fa ben sperare), il multiplayer – per un bizzarro contrappasso – è ambientato prima della caduta di Rapture, quando il divertimento principale dei cittadini era incontrarsi nella pubblica piazza e scannarsi a vicenda per ottenere Adam e poteri mentali sempre più distruttivi. Le 10 mappe multigiocatore previste sono riprese dal single player del primo episodio, opportunamente riarredato. Esisteranno tre modalità di gioco: tutti contro tutti, a squadre, e un ultimo genere, per ora non svelato – dove siamo sicuri faranno la comparsa le sorelline.

Bioshock 2 ci ha lasciato un po' confusi, forse a causa delle preoccupazioni per il fatto che il "genio" del primo capitolo, Ken Levine è al lavoro su un altro progetto. In generale, ciò che abbiamo visto del single player (troppo poco per un giudizio reale) assomiglia più a un'espansione, che a un vero e proprio secondo episodio. Quello che farà la differenza, d'altra parte, sarà la genialità e l'intensità degli ambienti: salteremo ancora sulla sedia quando, entrando nell'infermeria, una luce si accenderà su un corpo inchiodato al muro con delle mezze forbici? Troveremo ancora qualcuno che coccola nel passeggino la sua preziosa pistola? Per ora, possiamo solo sperarlo.

ANNUNCIATO CRYSIS 2

Durante la conferenza di Electronic Arts, sul palco è apparso Cevat Yerli, amministratore delegato di Crytek, il quale ha strabiliato la platea con un annuncio epocale: Crytek è al lavoro su *Crysis 2*, e il gioco uscirà su tutte le piattaforme, PC e console. La notizia, naturalmente, ci fa molto piacere, visto che consideriamo i giochi di Crytek, da *Far Cry* a *Crysis*, dei capolavori tra gli FPS. Il fatto, però, che il gioco sia in sviluppo anche per console significa che, quasi sicuramente, Crytek abbandonerà il supporto per le DirectX 10, per ora appannaggio solo dei PC.

FILMATO NEL DVD DEMO!

Sole che spacca, zombi, fucile a pompa e motosega: siamo pronti per *L4D2*.

Casa **Valve** Sviluppatore **Valve** Data di uscita **17 novembre 2009** Sito Internet **www.l4d.com**

LEFT 4 DEAD 2

Gli zombi di Valve tornano alla carica, e questa volta in pieno giorno! Il seguito di quello che, probabilmente, è il miglior FPS cooperativo del 2008 arriverà – a sorpresa, considerando i tempi biblici di Valve – a metà novembre.

In *Left 4 Dead 2*, incontreremo prima di tutto quattro nuovi "sopravvissuti", con storie e frasi inedite; ma anche nuovi zombi, tra cui almeno un boss in grado di attaccare il gruppo di sopravvissuti e dividerli. Infine, altre armi: fanno la loro apparizione quelle da corpo a corpo, tra cui figurano mazze da baseball, padelle e – immancabile – la motosega. Il tutto sotto il sole degli stati del sud degli USA, con una campagna che culminerà nel quartiere francese di New Orleans.

In realtà, la novità più importante è l'introduzione della I.A. Director 2.0, ovvero dell'Intelligenza Artificiale che governa tutto ciò che accade nel gioco e che fa vivere ai quattro sopravvissuti delle avventure ogni volta su misura: la già ottima I.A. Director del primo *Left 4 Dead* verrà ulteriormente migliorata e, secondo le promesse di Valve, garantirà delle emozioni senza pari.

Dato che riteniamo *Left 4 Dead* uno dei migliori titoli da giocare anche oggi, non vediamo l'ora di mettere le mani su questo secondo episodio, sperando solo che il costo non sia eccessivo e che il numero di mappe e campagne sia superiore a quello del primo capitolo. Per il resto, considerateci in prima fila a far saltare teste di zombi, o a tagliarli in due se le munizioni dovessero scarseggiare.

DI NUOVO SECONDA GUERRA MONDIALE

Torna anche *Battlefield 1943*, il "nuovo" capitolo dell'FPS online di DICE. Questa estate si potrà battagliare di nuovo in tre mappe: la celebre (dal primo *BF 1942*) Wake Island, Guadalcanal e Iwo Jima. 24 partecipanti si scontreranno in furiosi combattimenti, divisi in classi e tipi di equipaggiamento. La versione PC, scaricabile direttamente da Internet, costerà 15 dollari.

Un po' insipido e superato: *Rogue Warrior* riuscirà a farci cambiare idea?

Casa **Bethesda** Sviluppatore **Zombie** Data di uscita **ottobre 2009** Sito Internet **www.roguewarrior.com**

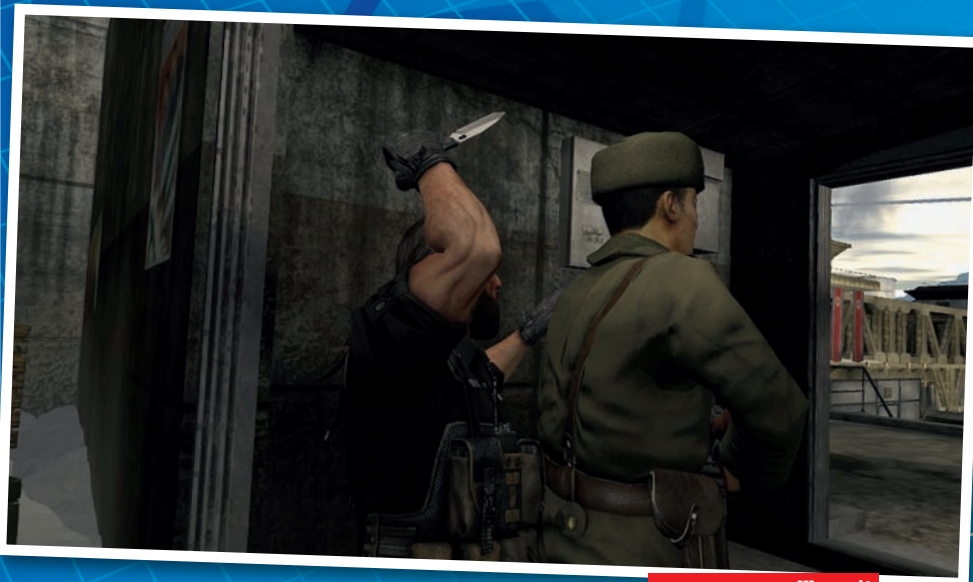
ROGUE WARRIOR

Finalmente, abbiamo rivisto *Rogue Warrior* in azione: l'FPS di Bethesda svelato oltre due anni fa da GMC è in dirittura d'arrivo, dopo essere praticamente sparito dai radar per oltre 18 mesi.

Il risultato, purtroppo, non è dei più spettacolari. Il ritardo nella realizzazione, quale che sia la causa, ha prodotto come risultato un gioco che sa di "superato". Gli ambienti sono molto spogli, per un titolo in uscita nel 2009, e fin troppo ripetitivi. La missione che abbiamo visto si svolgeva su un enorme ponte, pieno di sentinelle russe: *Rogue Warrior* è ambientato negli anni precedenti la Glasnost, quando mercenari come Marcinko (un soldato di ventura "vero", che ha pubblicato anche dei romanzi sulle sue imprese) tagliavano gole dietro la cortina di ferro.

La specialità del gioco è quella di poter effettuare delle "mosse" che consentono di uccidere i nemici in modo silenzioso e veloce. Al di là del fatto che non si tratta esattamente di una novità, il risultato è piuttosto monotono, almeno per quanto abbiamo potuto vedere. Saremo felici di essere smentiti entro la fine del 2009, quando *Rogue Warrior* sarà disponibile sugli scaffali – può succedere che la modalità multiplayer salvi la situazione.

SOGNI INGANNATORI

Tra i giochi indipendenti presentati all'E3, quello che ci ha colpito di più è *The Deep Sleep Initiative*, che mescola Internet, mail, "Lost", avventure grafiche e puzzle di ogni tipo. Mascherata da ricerca sui sogni e sugli stati mentali di chi dorme, è in realtà un'avventura giocata online, in cui riceverete indizi come scansioni di ricevute, diari e foto ritoccate. Molto interessante, anche se totalmente fuori di testa e in inglese. Per scoprirne di più: **www.dreamersoftenlie.com**

Tornano alieni e Predator: i poveri marine riusciranno a cavarsela?

Casa **Sega** Sviluppatore **Rebellion** Data di uscita **Novembre 2009** Sito Internet **www.sega-italia.com/games/aliens-vs-predator/**

ALIENS VS PREDATOR

Messo per ora in pausa il progetto di *Colonial Marines*, Sega ha svelato di recente che, nel corso di quest'anno, uscirà un altro titolo ambientato nel mondo degli Alien e dei Predator.

Riprendendo una serie già vista qualche anno fa, Rebellion sta lavorando su *Aliens Vs Predator*, ambientato circa 10 anni dopo gli eventi del film "Alien 3". La megacorporazione che ha dato del filo da torcere al personaggio di Sigourney Weaver si è molto indebolita, ma è comunque vitale. E sull'ennesimo insediamento aggredito dagli Alien ideati da Carlo Rambaldi e H.R. Giger, spetta ancora ai marine coloniali togliere le castagne dal fuoco, anzi, dall'acido corrosivo.

Abbiamo visto due livelli di *Aliens Vs Predator*, uno con protagonista il Predator e uno dalla parte dei marine. La porzione single player del gioco avrà infatti tre campagne distinte, in cui impersoneremo un rappresentante delle tre razze che fanno di tutto per trasformare lo spazio in un campo di battaglia. Il livello del marine è decisamente accattivante: non abbiamo vissuto momenti di vera tensione, dato che nel giro di pochi minuti eravamo già nel mezzo dell'azione, tra una torretta difensiva intenta a sputare piombo rovente contro gli alieni e mostri con troppe dentiere che camminavano su soffitti e pareti, in agguato nel buio e pronti a saltarci addosso.

Secondo Rebellion, una delle particolarità più significative del titolo è costituita dall'Intelligenza Artificiale molto evoluta, che muove i nostri commilitoni in modo realistico: nel nostro caso, una marine è finita squartata da un alieno che non avevamo visto alle nostre spalle, mentre Rebellion ci ha assicurato che la soldatessa poteva benissimo arrivare alla fine del livello.

Il motore grafico di *Aliens Vs Predator* è decisamente convincente, soprattutto per l'uso intenso dell'illuminazione in tempo reale: lanciando una torcia da segnalazione sotto una scala metallica, abbiamo visto la luce rossastra illuminare a bande la parete vicina; tutto questo è importantissimo quando si tratta di affrontare gli alieni, dato che se non li vedremo, faremo una fine orribile.

Aliens Vs Predator è un gioco che aspettiamo con impazienza, anche per verificare la qualità della componente multiplayer, per ora non svelata da Rebellion. Certo, impersonare un alieno che passeggia sul soffitto e piomba sulle teste dei nostri amici nei panni dei marine non è per niente male! Speriamo che i ragazzi di Rebellion, in grado di produrre titoli molto validi quanto decisamente scadenti, siano particolarmente ispirati da questa ambientazione; almeno quanto lo siamo noi.

SPAZIO AGLI INDIPENDENTI!

La "comunità" di sviluppatori di giochi indipendenti (sembra una contraddizione in termini, ma è un'associazione da tenere d'occhio) ha messo in piedi uno dei migliori stand della fiera. Era possibile giocare a parecchi titoli indipendenti, tra cui *And Yet It Moves*, già recensito il mese scorso da GMC. Puntate i vostri navigatori su **www.indiecade.com** per maggiori informazioni.

L'isola abbandonata ricorda un po' le strutture di *Bioshock*.

Casa **Activision Blizzard** Sviluppatore **Raven Software** Data di uscita **settembre 2009** Sito Internet **www.activision.com**

SINGULARITY

Se un simile riconoscimento esistesse, *Singularity* riceverebbe il premio di "FPS meno considerato dell'E3": ed è un peccato, perché sebbene non si tratti del capolavoro che tutti stiamo aspettando, in grado di rivoluzionare il genere degli sparatutto, è sicuramente un titolo onesto, con delle particolarità che lo rendono piuttosto interessante.

Ambientato, come è moda del momento, nel futuro prossimo venturo, *Singularity* vi vede protagonisti nei panni di Ranco, un pilota dell'aviazione militare americana che finisce su un'isoletta sperduta. Nel 2010, quest'isola è un agglomerato d'installazioni cadenti, tuttavia Ranco scopre che l'atollo è al centro di una "singolarità" (da cui il titolo) che mette in contatto il suo presente con il 1950, quando i russi erano pronti a combattere la terza guerra mondiale e sull'isola stavano studiando l'Elemento 99, in grado di modificare il flusso del tempo.

Singularity ricorda un po' un *Wolfenstein* (e non è un caso) con tratti da *Bioshock*: le

In *Singularity*, avremo il controllo sullo scorrere del tempo. Aiuterebbe anche nella vita di tutti i giorni.

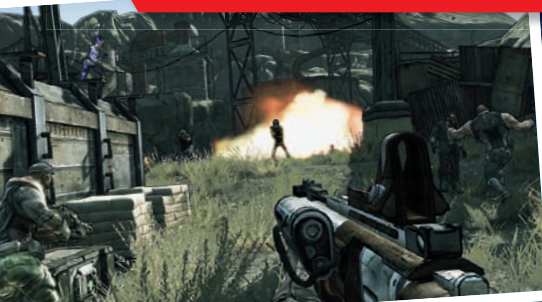
Potremo "controllare" anche i proiettili di alcune armi.

installazioni dell'isola sono in rovina come Rapture, e popolate da mutanti impazziti che hanno a cuore il nostro cuore, possibilmente strappato dalle viscere con i loro artigli aguzzi. Ma i veri abitanti dell'isola sono i fantasmi del 1950, che vediamo aleggiare come spettri tra una sala e l'altra, e che ci rivelano, poco per volta, cosa è successo in questo luogo sfortunato.

La manipolazione diretta del tempo è la quarta dimensione del gioco: grazie a un gingillo tecnologico ritrovato sull'isola, non solo potremo ricostruire una cassa di legno distrutta ("riavvolgendo" lo scorrere degli anni a quando era integra), ma anche "ricostruire" una rampa di scale crollata. L'apoteosi è trovare un "amplificatore" di questo potere e ripristinare un intero edificio di sei o sette piani, per poi entrare al suo interno. L'utilizzare armi che hanno un effetto sullo scorrere dei secondi fa sì che i combattimenti, oltre all'esplorazione dell'ambiente, siano permeati dalla "singolarità" di questo titolo: abbiamo visto, per esempio, dei proiettili sparati da una pistola speciale, che poi abbiamo guidato in "prima persona" in una traiettoria curva fino a colpire un nemico nascosto.

Singularity va tenuto d'occhio: il team di sviluppo ha sicuramente riciclato delle idee già viste (come in *Timeshift*, per esempio), ma ci ha dato l'idea di avere qualche originale asso nella manica, come per esempio una luce speciale in grado di "vedere" gli eventi del passato. Chiunque abbia visitato la Vault 106 di *Fallout 3* sa quanto possa essere divertente e terrificante girare per un'installazione abbandonata, rivedendo gli spettri dei suoi occupanti del passato. I combattimenti sono molto caotici, ma questo non è necessariamente un male. Ci ha colpito l'architettura "comunista", che ricorda l'ospedale di *Silent Hill 2*. Magari non è affascinante come Rapture, ma ci stuzzica l'idea di esplorarla, a novembre, quando il gioco dovrebbe uscire.

ARTE GIAPPONESE

☆ Tra i vari espositori "minori" dell'E3, ci ha attratto My-Wasabi, un produttore giapponese che crea "coperture" per DS, PSP, iPhone e praticamente tutto quello che è trasportabile di elettronico. I loghi grafici e i disegni sono in perfetto stile giapponese, e chi apprezza l'arte del Sol Levante troverà pane per i propri denti! Tra l'altro, le "coperture" per Xbox 360 e PS3 possono essere adattate, con un minimo di lavoro, a dei portatili (se le misure corrispondono). Date un'occhiata su **www.my-wasabi.com**. Accettano ordini via e-mail e pagamenti con PayPal.

La "nuova" grafica in cel shading è molto peculiare. Ha senso in un gioco così violento?

Casa **2K Games** Sviluppatore **Gearbox** Data di uscita **inizio 2010** Sito Internet **www.borderlandsthegame.com**

BORDERLANDS

La storia di *Borderlands* è un po' complicata. Già visto nelle scorse edizioni dell'E3, il gioco è stato recentemente protagonista di una "ristrutturazione" – noi la definiremmo più come un "rifare tutto da capo".

Al posto dello scenario apocalittico osservato meno di un anno fa a Lipsia, *Borderlands* propone ora una grafica decisamente "cartoonesca", quasi in Cel-Shading, in cui i protagonisti e i loro nemici sono tratteggiati, piuttosto che riprodotti. L'ambientazione, in teoria, è rimasta la stessa – un pianeta di frontiera abitato essenzialmente da cercatori di tesori che passano il tempo ad ammazzarsi a vicenda. I colori, però, si sono fatti decisamente più intensi.

Borderlands è pensato per giocare in cooperativa con altri tre amici, al punto che i protagonisti sono effettivamente 4 (ci sono il gigante muscoloso e l'avventuriera prosperosa, come nei classici del genere). Gearbox, tuttavia, afferma che sarà divertente giocarci anche da soli e per rafforzare tale tesi ci ha mostrato una sessione di gioco in cui si inizia in tre e si finisce da soli: man mano che gli "amici" escono dal gioco, una scritta sullo schermo ci fa sapere che la forza dei nemici è diminuita, in modo da rendere la partita abbordabile anche da un guerriero solitario.

Il "motore" procedurale di *Borderlands* è rimasto quello visto l'anno scorso: in pratica, l'Intelligenza Artificiale del computer crea delle missioni e delle ambientazioni in modo sempre diverso, e questo dovrebbe garantire una longevità eccezionale per uno sparatutto di questo tipo – Gearbox parla di oltre 60 ore di gioco, per chi vorrà affrontare ogni missione secondaria. Resta da vedere se si tratterà di missioni sufficientemente caratterizzate da tenerci incollati allo schermo, oppure se di cloni capaci di annoiare anche il cercatore di tesori più dedicato alla causa.

Una componente importante del gioco è senza dubbio la possibilità di guidare i futuristici veicoli che potremo far letteralmente apparire dal nulla nelle apposite stazioni; inoltre, persino le armi saranno generate casualmente, come i nemici. Questo vuol dire che ogni partecipante troverà armi e mostri diversi, spesso ignoti persino ai programmatori.

Siamo divisi tra la stima per la nuova grafica, decisamente colorata e divertente, e il dispiacere di non vedere mai più quella realizzata in precedenza, che non era affatto da buttare. Lo stile cartoonesco è piacevole, e sin dai tempi di *XIII* abbiamo apprezzato il Cel-Shading (reale o simulato, non importa). A cavallo del prossimo Natale, scopriremo se la scelta di Gearbox sarà stata felice o meno.

PERIFERICHE DA MATTI

Madcatz, celebre produttore di hardware per giocare, ha presentato la sua linea per il 2009: tra gli accessori più "da matti", segnaliamo la strumentazione di un aereo (immancabile sulla scrivania di un vero appassionato di *Flight Simulator*), spaziale a partire dal prezzo – 149 dollari. Anche se non è per PC, ci ha affascinati la replica della Fender Stratocaster in legno (avete letto bene!) da utilizzare con *Rockband* su Xbox 360, che sarà vostra per meno di 300 dollari.

■ Il gioco si basa sul film, ma ha una storia "parallela", con nemici e armi ad hoc.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Data di uscita **dicembre 2009** ■ Sito Internet **avatargame.it.ubi.com**

AVATAR

☆ *Avatar* segna il debutto di James Cameron (regista di "Aliens", "Terminator" e "Titanic", giusto per citare i più famosi) nel mondo dei videogiochi.

Ispirato all'omonimo film, che uscirà nello stesso periodo, *Avatar* ha catalizzato l'interesse dei pochi fortunati che lo hanno potuto vedere all'E3. Il gioco è ambientato in un mondo lontano, Pandora, nel XXII secolo: su questo pianeta, che ricorda la foresta pluviale dell'Amazzonia, vivono i Nidal, una razza pacifica ma al tempo stesso pronta a difendere con la forza il proprio habitat. I perfidi umani hanno scoperto una risorsa particolarmente importante su Pandora e, per poterla estrarre, hanno inventato gli Avatar, degli ibridi genetici nidal-terrestri pilotati da remoto da umani.

La trama del film è centrata su un ex-marine che "pilota" uno di questi Avatar e si innamora di una bella Nidal dalla pelle blu; il gioco, invece, segue binari propri, al punto che il team di Ubisoft ha realizzato persino nuovi "modelli" e armi, con il beneplacito di Cameron e dei suoi produttori. In *Avatar*, sarà possibile giocare sia dalla parte umana sia da quella Nidal, e sembra che l'Avatar sarà in grado di assimilare il DNA di chi uccide, in modo da adattarsi al mondo di Pandora nel modo "preferito" dal giocatore.

Da quello che abbiamo visto, *Avatar* pare uno sparatutto in terza persona le cui ambientazioni ricordano titoli come *Crysis*, dove la natura è particolarmente rigogliosa. Sul gioco resta il velo di assoluta segretezza che accompagna solitamente le produzioni hollywoodiane; tuttavia, potrebbe essere uno dei pochi giochi tratti da film divertenti e riusciti bene.

3D ANCHE PER GIOCO

☆ Considerando che James Cameron è un regista che sperimenta tecniche nuove (basti pensare a "Titanic"), non stupisce il fatto che "Avatar" (il film) sarà girato per essere proiettato in cinema 3D. Un po' più golosa è la notizia che anche il gioco dovrebbe sfruttare una tecnica simile. In teoria, se si tratta della tecnologia stereoscopica con occhiali polarizzati, il costo dovrebbe essere minimo (gli occhiali, al cinema, li regalano). In attesa di saperne di più, ci chiediamo come sarà possibile prendere immagini 3D da riprodurre sulla rivista.

Dopo essere sparito per diversi mesi, Alan Wake è tornato a farci sognare.

Casa **Microsoft** Sviluppatore **Remedy** Data di uscita **prima metà 2010** Sito Internet **www.alanwake.com**

ALAN WAKE

Con estrema gioia, abbiamo potuto vedere di nuovo *Alan Wake*, il thriller-noir-gioco d'azione che ci aveva già affascinato oltre tre anni fa.

Di tempo ne è passato, ma *Alan Wake* e il suo motore grafico non sembrano essersene accorti, e finalmente Remedy si è sbottonata un po' sull'intrigante trama di questo gioco. Alan Wake è uno scrittore in pausa meditativa – ovvero, non riesce più a scrivere niente. La sua compagna, invece di mandarlo da uno psicologo, lo porta a Bright Falls, amena località del New England, teatro di favolose vacanze (come quella dell'agente FBI Dale Cooper di "Twin Peaks" o dei raggelanti eventi nelle opere di Lovecraft, tanto per citare dei classici). Come sa chi gioca ai videogiochi, bisogna pensare bene cosa chiedere agli dei. Ecco che la vita noiosa e tranquilla di Alan viene trasformata in un'epica lotta contro le forze del male e dell'oscurità: la compagna sparisce e il nostro protagonista deve affrontare il peggio del peggio per sperare di ritrovarla.

Il punto di forza di *Alan Wake* è l'intensità narrativa, la trama da incubo raccontata in un gioco d'azione: la luce è l'elemento focale, in quanto non solo permette al giocatore di vedere attorno a sé, ma è la vera arma contro le creature delle tenebre, i nemici fatti di ombra che Alan si trova ad affrontare. Molto più efficace di un fucile a canne mozze, una semplice torcia può tagliare in due l'oscurità, ferire mortalmente gli "zombi di buio" e rivelare segreti quali scritte nascoste e consigli su cosa fare. Riuscire ad accendere un enorme faro diventa un metodo per sopravvivere, così come scagliare una torcia di segnalazione tra le file del nemico – praticamente una bomba

Il gioco è un misto tra avventura e azione 3D: la storia sembra veramente molto intrigante.

La luce è il miglior alleato di Alan Wake: fa più male del fucile a pompa!

a mano anti-oscurità. Tra gli avversari non figurano solo esseri bui senza volto (ma con vestiti da umani), ma anche dei "vortici oscuri" che ci tirano delle jeep addosso (nientemeno!) e macchine che si animano e ci attaccano, distruggendo pareti e mobili sul loro percorso.

Le avventure di Alan sono scandite dal ritrovamento di un manoscritto che pare narrare ciò che sta per succedere al nostro eroe: legge che un nemico lo attacca alle spalle e, appena posa il foglio, l'avversario appare per davvero. Certo, per rendere il tutto credibile e interessante viene in aiuto l'eccellente motore grafico (e sonoro), in grado di dare intensità agli sguardi e alle espressioni. L'Intelligenza Artificiale sembra particolarmente sviluppata, non tanto per quanto riguarda i nemici, che come tutti gli zombi di questo mondo di videogiochi sono piuttosto ebeti, ma per i personaggi "umani" con cui avremo delle interazioni. Primo fra questi l'amico di Alan, la parentesi comica del gioco, che non risparmia battute sarcastiche quando lo abbagliamo con la torcia o lo lasciamo in una casupola abbandonata in mezzo alla foresta, per di più al buio.

Alan Wake, per ora, è ufficialmente previsto per Xbox 360; tuttavia, ci sentiamo tranquillizzati dagli ammiccamenti degli amici di Remedy: magari un po' in ritardo, ma uscirà anche per PC. D'altra parte, sarebbe un peccato perdere la possibilità di godersi questo promettente thriller "psicologico", in cui non capiremo quanto è sogno e quanto è realtà fino alla fine del gioco.

METAL GEAR SOLID TORNA SU PC!

Una delle notizie migliori di questo E3, per il nostro computer è che Konami ha manifestato la ferma intenzione di "invadere" il mercato dei giochi PC, partendo dal prossimo *Metal Gear Solid, Rising*. Il protagonista non sarà Snake, ma Raiden, uno dei personaggi più celebri e amati sin dalla sua apparizione in *Sons of Liberty*. Non si sa esattamente quando arriverà nei negozi, però lo aspettiamo per la fine del 2010.

Evitiamo la solita frase sul gioco che non si può rifiutare... *Mafia 2* è bellissimo, tutto qua.

■ Casa **2K Games/Take 2** ■ Sviluppatore **2K Cech** ■ Data di uscita **febbraio 2010** ■ Sito Internet **www.mafia2game.com**

MAFIA II

Prima le brutte notizie: l'uscita di *Mafia II* è stata spostata all'inizio del 2010, essenzialmente per evitare la congestione natalizia che porterà decine di titoli molto attesi a scontrarsi tra loro. Ecco, quindi, che per le bande criminali di Empire City il sipario si alzerà dopo Natale.

Passando alle buone nuove, il gioco sembra sempre più bello: dopo la gustosa anteprima esclusiva di GMC di qualche mese fa, abbiamo potuto vedere un'altra missione tra le dozzine previste per il gioco finito. Per chi si fosse perso il numero dell'anteprima, *Mafia II* propone le gesta di Vito e Joe, due inseparabili gangster decisi a prendere il controllo di Empire City, una città di fantasia molto simile alla New York degli Anni '40 e '50. Mentre il primo *Mafia*, considerato da mezzo mondo l'unico capolavoro in grado di rivaleggiare con il mondo virtuale di *GTA*, era ambientato nel periodo del Proibizionismo, quindi prima della Seconda Guerra Mondiale, il nuovo capitolo si svolge nel decennio successivo alla guerra, saltando tra le missioni dei due malavitosi, magari con pause di mesi tra un'azione e l'altra.

La nuova missione vede Vito e Joe alle prese con un problema territoriale: un distillatore clandestino non vuole pagare la "protezione" della loro famiglia mafiosa. Insieme a un nuovo personaggio dall'aria decisamente sospetta, i due gangster devono far capire quanto sia pericoloso svolgere un'attività del genere senza l'adeguato sostegno. Ciò si traduce in un'azione in cui la distilleria viene distrutta dalle raffiche di un mitragliatore pesante. Come da copione, il "bersaglio" sfugge ai colpi e il dinamico duo (trio, per l'occasione) deve inseguirlo per punirlo. La sequenza video creata con il motore di gioco mostra, con un taglio cinematografico, quanto crudo e diretto possa essere un gioco, con tanto di pistola in bocca e sangue da tutte le parti.

Dopo aver assassinato il concorrente, i gangster devono scappare per le strade di Empire City, inseguiti da decine di auto della polizia: il livello si conclude con il protagonista su un ponte della città, entrambe le via di fuga bloccate. Come andrà a finire? Per saperlo con certezza, dovremo aspettare il gioco completo. Siamo convinti, però, che Vito non si farà catturare tanto facilmente.

Mafia II continua a mantenere le promesse del capitolo precedente: al di là della splendida grafica al passo con i tempi (persino un po' più avanti, se consideriamo come pietra di paragone *GTA IV*), il gioco sembra aver eliminato le poche sbavature del primo episodio. Per esempio, la polizia non accorrerà in massa non appena passerete con il rosso, né dovrete seguire dei corsi speciali per forzare le portiere delle auto più esclusive. Di contro, sarà consentito personalizzare il proprio bolide in modo da renderlo unico – secondo i programmatori, se lo perderete durante un inseguimento, vi dispiacerà eccome.

GUERRE STELLARI!

LucasArts ha optato per un'inversione di rotta, cosa di cui le siamo tutti grati: il prossimo titolo ispirato a "Star Wars" sarà disponibile anche per PC. *The Clone Wars: Republic Heroes* è un gioco d'azione in 3D (ricorda molto quello *LEGO*, anche se non ci sono i mattoncini) ambientato tra il secondo e il terzo film della nuova trilogia, periodo in cui si svolge anche l'omonimo ciclo di cartoni animati. Il gioco è pensato per un pubblico di giovanissimi: siamo sicuri che molti lettori più "grandi" non vedano l'ora di giocare in coop con fratellini o figli!

Carini, fumettosi e mortali! I protagonisti di *Fairy Tales Fight* sono sorprendentemente letali.

Casa **Playlogic** Sviluppatore **Playlogic Game Factory** Data di uscita **fine 2009** Sito Internet **www.fairytalefights.com**

FAIRYTALE FIGHTS

Quando abbiamo intravisto questo titolo, abbiamo pensato: "un altro gioco per bambini". In realtà, la grafica "fumettosa" di *Fairytale Fights* ci ha tratto in inganno.

Ambientato nel mondo delle fiabe, in cui le case delle fatine sono costruite sui libri che raccontano delle loro avventure incantate, e dovunque svolazzano pagine che narrano le loro gesta, non si tarda a scoprire che *Fairytale Fights* è un gioco di piattaforme/azione ben poco convenzionale. La nostra fatina, tanto per cominciare, mena come un fabbro e, quando sta per finire un nemico, compie una "fatality" con tanto di zoom sul colpo inferto (spesso vedremo le interiora del nemico)! E che dire delle trappole, ben poco fiabesche? Lame rotanti, rasoi a tempo, e persino delle specie di tritatutto posizionati sul nostro percorso. La cosa divertente è spingere i nemici nelle loro stesse trappole, e vederli fatti a fette – letteralmente – in un tripudio di sangue cartoonesco. Completano il tutto i boss di fine livello, che sono giganteschi sia per dimensioni, sia per movimenti: tuttavia, le nostre principessine riusciranno ad aver ragione di questi enormi nemici a colpi di spada e di mazza. I programmatori hanno paragonato il loro titolo – e ci troviamo perfettamente d'accordo – con gli episodi di "Happy Tree Friends", al limite il gioco è più violento del cartone, e sconsigliamo di proporlo a un pubblico sotto i 12 anni.

Addirittura, i programmatori hanno creato del sangue "viscoso e liquido" in modo realistico, al punto che possiamo scivolare nelle pozze ematiche dei nostri nemici squartati. Un po' sopra le righe, ma molto divertente. I tre livelli visti appartenevano a fiabe famose, come Hansel & Gretel, dove i bambini prigionieri del livello, potendo mangiare dolci di tutti i tipi, ingrassavano man mano che si procedeva. Un gioco di piattaforme ben poco convenzionale, da tenere d'occhio.

NINJA ALL'ASSALTO!

Creato dagli autori di *Hitman*, *Mini Ninja* è un gioco d'azione che vi farà vivere le avventure di un gruppo di piccolissimi ninja, alle prese con letali, ma sfortunati samurai al servizio di una forza maligna che ha invaso il Giappone medievale. All'inizio, potremo contare solo sue due mini ninja, ma, mano a mano che esploreremo il mondo di gioco, libereremo altri piccoli guerrieri con poteri diversi. La grafica è realizzata in stile da cartone animato, magari un po' troppo stilizzata su PC, ma comunque molto "carina": *Mini Ninja* è un gioco pensato per un pubblico di più giovani e dovrebbe arrivare entro settembre.

Personalmente, riteniamo *Splinter Cell Conviction* il titolo più promettente di questo E3.

FILMATO NEL DVD DEMO!

Casa **Ubisoft** Sviluppatore **Ubi Montreal** Data di uscita **novembre 2009** Sito Internet **http://splintercell.it.ubi.com/conviction**

SPLINTER CELL: CONVICTION

Tenuto in gran segreto come uno degli "assi" da calare per l'E3, fino alla fiera losangelina non sapevamo nulla o quasi del nuovo episodio delle avventure di Sam Fisher.

Ciò che abbiamo visto ci ha convinto che non si tratti di una semplice riedizione di situazioni già viste, ma di un titolo dotato di un'anima propria. Sam Fisher, in *Conviction*, è un agente speciale al servizio di se stesso. Qualcuno gli ha assassinato la figlia e, come tutti possiamo aspettarci da un killer abituato a uccidere tre agenti nemici prima di colazione, la situazione si mette male per coloro che anche lontanamente hanno qualcosa a che fare con il tragico evento. Come lo sgherro che finisce con il mento nell'urinatoio di un fetido cesso di Malta, e che viene utilizzato sistematicamente da Sam per aggiornare l'arredamento, aprendo nuove finestre nelle porte e rottamando i lavandini del posto.

La missione prosegue, dopo che il losco figuro ha deciso di vuotare il sacco (a gesti, probabilmente, visto che di denti non devono esserne rimasti molti), nella capitale della piccola isola mediterranea, dove Sam penetra in una specie di fortezza. Per farlo, non passa dall'entrata principale (anche se ci è stato garantito che le vie d'accesso sono molteplici e nulla ci vieterà di imbracciare il mitra e passare di là). Come d'abitudine, si nasconde nel buio, afferra una guardia e la getta nel fossato senza tanti complimenti, poi guarda sotto la porta di servizio con uno specchio per annotarsi i nemici da far fuori all'interno. Grazie a un nuovo "potere" di Sam, se uccidiamo qualcuno in modalità stealth poi possiamo "agganciare" dei bersagli per un'azione da manuale. Ecco, quindi, che Fisher entra dalla porta e spara in testa a due guardie, con precisione assassina, poi afferra la terza per trasformarla in uno scudo umano. Dopodiché, con balzi degni di una pantera, scala la facciata dell'edificio e giunge al secondo piano, dove fa secchi altri due sgherri. Salta su una tubatura che corre vicino al soffitto e apre il fuoco contro un gigantesco lampadario, che precipita in mezzo a un gruppo di nemici, mettendoli fuori combattimento. Infine, quando ormai l'allarme è scattato, utilizza il secondo nuovo "potere": premendo un tasto, si crea una

Sam Fisher ha una nuova abilità: riarredare un bagno usando la faccia di chi gli sta antipatico.

L'interfaccia, apparentemente assente, è un'innovazione grandiosa.

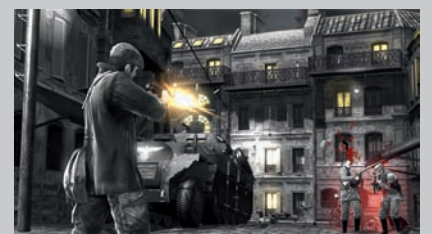
specie di "falso bersaglio" di Sam, che indica la sua ultima posizione nota. Finché Fisher rimane nell'ombra, i nemici saranno attirati da questa "posizione" marcata nella mappa del livello come api dal polline. Sam potrà quindi girare intorno agli avversari e farli fuori alle spalle, iniziando dalle retrovie.

Il livello si completa con una sparatoria epica, in cui il nostro eroe riesce, alla fine, a mettere le mani su quello che dovrebbe essere l'assassino della figlia. Tuttavia, l'arrivo in forze di gruppi speciali sembra fermare Sam proprio sul più bello, quando sta per piantare un po' di piombo nel cervello del killer. L'ultima sequenza che abbiamo visto mostrava Sam intento a lasciare la pistola: possibile che si arrenda alle forze nemiche senza squartare nessuno? Possibile che già all'E3 si sappia chi ha ucciso la figlia? Naturalmente no, e non vediamo l'ora di scoprire cosa ci attenda in *Conviction*.

Una menzione d'onore la merita il sistema con cui il gioco interagisce con noi: per esempio, quando abbiamo finito di martellare la tazza del WC con la testa dello sgherro iniziale, e questi decide di parlare, non vediamo uno sterile resoconto scritto, ma una "sequenza" in bianco e nero proiettata sulle pareti della stanza, che ci "racconta" cosa abbiamo scoperto. Parimenti, mentre ci avviciniamo alla fortezza, il fatto che la missione ci chieda di entrare di soppiatto appare come una scritta sulla facciata laterale dell'edificio. Un sistema eccezionale e originale, che sicuramente verrà copiato da molti altri titoli.

Sebbene il gioco sia previsto per questo autunno, rimangono aperti molti interrogativi su quello che è successo e succederà a Sam Fisher. Gli unici nostri dubbi riguardano il sistema di controllo, che non abbiamo potuto provare direttamente: Sam proiettava nemici da tutte le parti, saltava e si arrampicava, sparava e rompeva colli con estrema disinvoltura. Sarà ben calibrato? Oppure fin troppo semplice, al punto da rendere *Spinter Cell* un laser game? Tutto, purché non sia nulla di simile al disastroso sistema di *Alone in The Dark*. Qualche mese e scopriremo se il buon vecchio Sam è ancora il killer che conosciamo tutti.

THE SABOTEUR

☆ Da Electronic Arts, un gioco d'azione a metà strada tra *Medal of Honor* e *Splinter Cell*: ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale nella Parigi occupata dai tedeschi, *The Saboteur* ci metterà nei panni di un agente infiltrato dietro le linee nemiche, un irlandese campione di corse automobilistiche dedito alla causa dell'abbattimento del Terzo Reich. Il gioco, in uscita tra settembre e ottobre, prevede una serie di missioni da risolvere con un po' di inventiva: per entrare in un accampamento nazi, è più intelligente calarsi da un cavo teso dal muro opposto e indossando una divisa da ufficiale tedesco, piuttosto che imbracciando il mitra. *The Saboteur* ha delle punte di originalità (come il fatto che le zone sotto il controllo tedesco sono in bianco e nero, mentre quelle "motivate" dalle nostre incursioni sono a colori) e delle cadute di stile (come il protagonista che si nasconde in un bordello e poi esce chiudendosi la zip).

■ Più che Rinascimento "vero", è il Rinascimento che si immaginano gli americani...

FILMATO NEL DVD DEMO!

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubi Montreal** ■ Data di uscita **17 novembre 2009** ■ Sito Internet **http://assassinscreed.us.ubi.com/assassins-creed-2**

ASSASSIN'S CREED II

Sebbene il primo *Assassin's Creed* sia stato generalmente acclamato dalla critica e dal pubblico, chi ci legge con una certa frequenza ricorderà che la recensione di GMC non era totalmente positiva.

Al di là del voto (7/10), abbiamo criticato il fatto che l'azione fosse decisamente monotona; inoltre, dopo un inizio denso di azione e di combattimenti acrobatici, per "esigenze di copione" il povero Altair si ritrovava quasi senza poteri, passando dall'essere l'equivalente medievale di un super eroe a Clark Kent dell'Anno Domini 1200. Il fatto che il team di sviluppo del seguito abbia esordito affermando che in *Assassin's Creed II* sono stati

■ Allo spettacolare motore del primo *Assassin's Creed*, ora si accompagna un gioco divertente e coinvolgente.

Ezio ha ben due pugnali "nascosti", oltre che un carattere piuttosto rissoso.

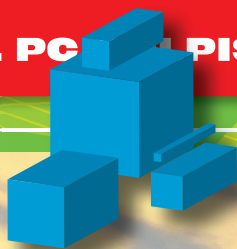
risolti i problemi di monotonia del primo episodio ci ha fatto solo piacere.
Proprio così: secondo i programmatori, mentre durante lo sviluppo del capitolo precedente la maggior parte del tempo è stata impiegata per creare il motore di gioco, nel caso di *Assassin's Creed II*, che utilizza il medesimo engine, gli sforzi sono stati concentrati sulla trama e sulle 16 missioni da compiere nei panni di Ezio, il nuovo assassino di Ubisoft. Imparentato sia con Altair, sia con Desmond del primo *AC*, Ezio è un killer acrobatico, capace di scalare una chiesa in pochi istanti, oppure di estrarre i due pugnali "retrattili" e uccidere in pochi secondi un nugolo di guardie.

La missione dimostrativa, ambientata nella Venezia del 1486, ha visto il nostro alter ego muoversi agilmente in mezzo al carnevale (o, comunque, una festa in maschera), fino a scalare un altissimo campanile. Dopo aver eliminato la guardia che lo presidiava, è salito sul tetto e ha utilizzato un prototipo di macchina volante leonardesca per attraversare Venezia, mentre l'esercito del Doge cercava di abbatterlo con frecce infuocate. Al termine della planata (decisamente lunga e con impennate ben poco realistiche – ma non è un problema!), Ezio arriva sul tetto di un palazzo, dove affronta qualche guardia "normale", prima di incontrare tre nemici particolarmente ostici. Uno è un soldato "corazzato" e armato di spada a due mani; l'altro un milite agile e veloce, l'ultimo è armato di picca. Ezio non si fa grossi problemi: prende la picca dalle mani dell'avversario e, con un gesto elegante, la gira ed elimina due avversari. L'ultimo cadrà poi vittima della sua stessa ascia.

Arriva il momento di effettuare l'omicidio commissionato: il nobile chiede invano pietà, ma un attimo prima che il pugnale affondi nella sua gola, il mondo sembra collassare su se stesso, per poi riapparire magicamente poco dopo. Segno evidente che la trama fantascientifica di *Assassin's Creed* non è stata abbandonata e che ci troveremo a cavallo tra passato e futuro. Secondo quanto estorto ai programmatori di Ubi Montreal, *Assassin's Creed II* sarà ambientato (per quanto riguarda il "passato") nell'Italia del Rinascimento, tra Venezia e Firenze, al punto che Ezio incontrerà (speriamo non per sbudellarli) Leonardo e Machiavelli. Come nel precedente titolo saranno presenti molte "missioni secondarie" in cui dovremo trovare dei "reperti".

Da quanto abbiamo visto, *Assassin's Creed II* sembra essere sulla strada buona per riparare ai peccati di gioventù del predecessore, con missioni intense e piene d'azione. Speriamo che siano anche varie e interessanti – il fatto che sia ambientato nel nostro Paese non può che farci piacere.
Tra parentesi, se la macchina volante di Leonardo (che, oltre a funzionare, si muove meglio del deltaplano di 007) è uno strappo alla realtà, la ricostruzione di Venezia sembra molto particolareggiata e ben realizzata, tanto è vero che il Ponte di Rialto è in legno e non in muratura, com'era effettivamente alla fine del XV secolo.

AVVENTURE VENEZIANE

☆ DTP ci ha mostrato nuovamente *Venetica*, un gioco d'azione ambientato in una Venezia fantasy medievaleggiante. La protagonista del gioco, Scarlett, vede distrutta la propria famiglia dai malvagi di turno, quindi prende spade e spadone e si dirige nella città dei Dogi, dove la farà pagare cara ai suoi nemici. Quello che forse non sanno i cattivoni, è che Scarlett è figlia della Morte, in senso molto poco lato. Il motore grafico è pieno di incertezze, ma secondo DTP è in fase di ottimizzazione. L'avventura di per sé sembra interessante, ma il paragone con *Assassin's Creed II* è impietoso.

■ Caos per portare l'ordine: un po' come la guerra per portare la pace.

■ Casa **Eidos/Atari** ■ Sviluppatore **Avalanche Studios** ■ Data di uscita **primi tre mesi del 2010** ■ Sito Internet **www.justcause.com**

JUST CAUSE 2

Avete presente i film (tendenzialmente americani) la cui anima sono i combattimenti, gli inseguimenti, i boss che non muoiono mai la prima volta e i protagonisti che vengono regolarmente triturati, colpiti, picchiati, menati, e presi in pieno da auto di grossa cilindrata? *Just Cause 2* è, di fatto, un videogioco appartenente a questo genere di pellicole d'azione.

Rico Rodriguez, il protagonista, torna dopo il primo episodio: questa volta, nel suo mirino c'è Baby Panay, un dittatore che controlla l'intera isola di Panau, nel Sudest asiatico. E sebbene il gioco appartenga al genere dei titoli d'azione con mappa libera (come *GTA*, per intenderci), *Just Cause 2* ha un elemento in più: il caos. Rico, per sovvertire la dittatura militare di Panay, deve gettare l'isola nel caos più completo, distruggendo tutto quello che trova per far schizzare verso l'alto una specie di "casinometro". Più disastri combina, meglio gli andranno le cose. Come trama è debole, ma l'importante è che il gioco sia divertente.

Abbiamo potuto vedere un'altra missione di *Just Cause 2*, ambientata nella sezione costiera dell'isola. Dopo esserci gettati da una montagna vicina e aver aperto il paracadute a pochi metri dal suolo, senza che l'abito migliore ne risentisse minimamente, Rico è saltato su un motoscafo da competizione ed è entrato in una baia, seminando morte e devastazione tra chiunque osasse solo tentare di sbarrargli la strada. Dopo aver distrutto tre silos, che per qualche ragione erano di vitale importanza per il regime di Panay, si è sbloccata la seconda parte della missione: Rico è saltato su uno Hokum (l'elicottero russo con il caratteristico doppio rotore) e ha raggiungo un enorme casinò costruito su una specie di cocuzzolo. Il casinò era costituito da due colonne collegate tra loro da una specie di condotto panoramico sospeso nel vuoto. Rico ne ha devastato i vetri, poi si è paracadutato dall'elicottero all'interno del condotto stesso, dove ha trovato il suo "contatto".

Dopo una sparatoria a base di granate, i due si sono gettati nel vuoto (il contatto, però, non sembrava entusiasta dell'idea) e hanno raggiunto la costa, per salire su un'auto e darsi alla fuga. Non era finita: una dozzina di jeep blindate del regime si sono affrettate a tallonare la vettura dei due fuggitivi. Rico, allora, ha iniziato a giocare a *Frog* saltando dal tetto di una jeep all'altro, facendo fuori gli occupanti a ogni fermata. Per l'ultimo fuoristrada, si è limitato a sparare un razzo. Tutto questo è stato possibile, per così dire, grazie al "rampino" di Rico, che gli permette di compiere acrobazie che l'Uomo Ragno non si sognerebbe di provare nemmeno per sbaglio.

Just Cause 2, secondo noi, rimane un po' troppo sopra le righe: l'azione esplosiva va bene, ma le missioni viste finora fanno sembrare il film più hollywoodiano e caciarone un ritrovo per anziani. Non è necessariamente un male, beninteso, soprattutto considerando che il motore grafico sembra in grado di gestire con disinvoltura mezzi, costruzioni e vegetazione (merita un plauso sia per la velocità, sia la quantità di dettagli). Altro fattore positivo è costituito dall'enorme mappa: la parte vista nel demo era circa un centesimo di quella visualizzata dalla mappa dell'intera isola, che peraltro era semplicemente piena zeppa di zone e missioni da compiere.

SKIN GELATINOSE

Se volete caratterizzare il vostro cellulare, iPod, iPhone, PSP, DSi, Xbox360, PS3 o persino un portatile, potete farlo con le skin già pronte di Gelaskins, un'azienda americana specializzata nel dare un nuovo volto al vostro compagno di giochi (o di musica). Le skin sono molto belle e vanno da immagini "famose" (come i due giocatori di *Madden* di EA) fino ad artwork esotici, come quello dell'immagine che pubblichiamo. Il costo è piuttosto contenuto, circa 30 dollari per i laptop. Per saperne di più, **www.gelaskins.com**

Il manicomio di Arkham è un ottimo posto se cercate pazzi scatenati da menare.

Casa **Eidos** Sviluppatore **Rocksteady Studios** Data di uscita **ottobre 2009** Sito Internet **www.batmanarkhamasylum.com**

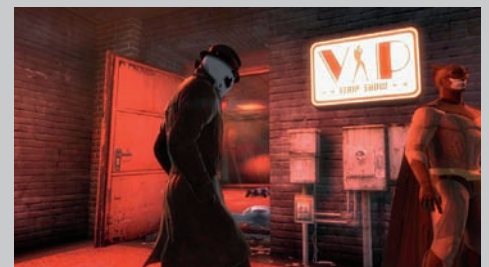
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

La popolarità di Batman, dopo il grande successo dell'ultimo film, è schizzata alle stelle e tutte le avventure dell'uomo pipistrello sembrano godere di una seconda giovinezza.

Lo testimonia questo *Arkham Asylum*, un ambizioso titolo ispirato alla celeberrima serie di fumetti targata DC Comics. Vestiremo gli oscuri panni di Batman, che si trova intrappolato in un diabolico piano del Joker. Questi lo ha chiuso nel penitenziario di Arkham e minaccia di far saltare per aria l'intera Gotham in caso qualcuno tenti di andarlo a liberare. Gli sviluppatori di Rocksteady Studios, responsabili del progetto, hanno optato per delle meccaniche di gioco molto variegate, che alternano momenti di combattimento selvaggio a sezioni più complesse e ragionate.

Come un novello Sam Fisher, Batman avrà modo d'investigare sui misteri del penitenziario, ricorrendo a gingilli tecnologici quali rivelatori d'impronte digitali, sensori di tracce feromoniche e visori a raggi X, che mostrano gli scheletri degli avversari e permettono di individuare subito chi è armato e chi no. Tutte queste possibilità, oltre a tornare utili nella risoluzione di alcuni enigmi in perfetto stile "CSI", consentono anche di andare a caccia di nemici, muovendosi silenziosi nelle ombre per poi metterli furtivamente fuori combattimento. Per farlo, Batman raggiunge piattaforme sopraelevate grazie al suo immancabile Batarang, e poi piomba sugli ignari malviventi planando con il suo coreografico mantello alato. Non dimentichiamo che il nostro eroe non usa armi da fuoco, quindi deve evitare di trovarsi coinvolto in combattimenti con tanti uomini dotati di pistole e fucili. Nonostante tale aspetto squisitamente stealth, *Arkham Asylum* rivela anche momenti più frenetici e brutali, nei quali il Cavaliere Oscuro si impegna in furiosi corpo a corpo con gli scagnozzi del Joker. In questi frangenti, il gioco rivela la propria componente più spettacolare e violenta, e dà modo di sfogare la tensione generata dal costante bisogno di furtività. Il risultato, nonostante la solita diffidenza verso i prodotti su licenza, è interessante, e potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa per tutti i fan di Batman. Certo è che Rocksteady Studios sta cercando di far convivere sotto lo stesso tetto tanti elementi diversi e, al di là della valida dimostrazione dell'E3, ci vorrà un solido level design per fare stare in piedi il tutto.

QUIS CUSTODIET IPSOS CUSTODES?

Dopo il primo, deludente *Watchmen*, è stato annunciato il "seguito", creato dalla stessa software house. Per ora, abbiamo visto ben poco – tra cui questa immagine di gioco. Speriamo che il titolo venga rivitalizzato da nuova linfa e che *Watchmen 2* sia drammaticamente più coinvolgente del suo predecessore. Le immagini, però, ricordano un po' troppo il primo capitolo...

Sebbene meno clamoroso di *Mass Effect 2* da un punto di vista grafico, *Dragon Age: Origins* è un GdR davvero promettente.

Casa **EA** Sviluppatore **BioWare** Data di uscita **ottobre 2009** Sito Internet **http://dragonage.bioware.com**

DRAGON AGE: ORIGINS

Se si parla di giochi di ruolo fantasy, il primo nome da citare è quello di BioWare, team responsabile di capolavori del calibro di *Neverwinter Nights* e, ancor prima, di *Baldur's Gate*. All'E3 di quest'anno, il team ha dimostrato, con il suo nuovo *Dragon Age: Origins*, di saperci ancora fare alla grande, nonostante non sia mancata qualche piccola perplessità sul versante tecnico.

Dopo la visione del trailer del gioco e una presentazione speciale a porte chiuse, una cosa è certa: *Dragon Age: Origins* è un gioco adulto e dai toni foschi, che non teme di affrontare e rappresentare in modo esplicito argomenti quali la violenza, l'inganno e il sesso. A dire il vero, anzi, sembra proprio che BioWare punti principalmente su questi elementi, per far intendere che *Dragon Age: Origins* fisserà nuovi standard per il mondo dei videogiochi. Del resto, se teste mozzate, impalate e grondanti sangue non fanno più scalpore, lo stesso non può dirsi per i contenuti erotico-sessuali e per l'ambigua moralità che *Origins* propone così apertamente.

Il party di personaggi varierà durante le vostre avventure. Specie quelle romantiche.

La prima parte della dimostrazione ci ha portato al nostro campo base e si è focalizzata sul versante romantico (e non solo) del gioco. L'eroe da noi interpretato, che secondo BioWare aveva già circa 30 ore di gioco sulle spalle, ha sviluppato due interessi particolari per altrettante graziose fanciulle. Da una parte c'era una bella ragazza dai capelli rossi di nome Leliana, una creatura gentile e delicata, che nutriva per noi un affetto reale ed era intenzionata a costruire una relazione stabile e profonda. Poco distante da lei, però, si trovava la tenda di Morrigan, maga sexy e intrigante, una sorta di dark lady fantasy che, fino a quel momento, non aveva mai acconsentito a darci eccessiva confidenza. Questo finché non le abbiamo consegnato un antico e prezioso libro di magia appartenuto a sua madre. Morrigan, con un repentino cambio d'atteggiamento ci ha proposto di scaldarle la tenda. Il tempo di selezionare un entusiastico "sì" (con buona pace della povera Leliana) ed eccoci nella tenda, dove è scattata una sequenza non interattiva stile "Eyes Wide Shut", con Morrigan seminuda. La scena è risultata piuttosto statica e inespressiva, comunicando un

Il drago che abbiamo visto era davvero enorme e smisurato.

senso di inadeguatezza soprattutto al giocatore più adulto, che a differenza del teenager assatanato, cui basta un accenno di nudo per esaltarsi, cerca un po' di verosimiglianza. Ciò nonostante, eravamo curiosi di vedere fin dove BioWare si è spinta nella rappresentazione erotica: peccato che lo sviluppatore, impietoso, abbia deciso di saltare la scena, con la scusa di non volerci svelare troppo del gioco. Dopo questa cocente delusione, non ci è restato che tornare, con un pizzico di sadismo, da Leliana.

Quando abbiamo avvicinato la graziosa ragazza, il senso di colpa si è impossessato di noi. Qui il gioco funzionava davvero, perché Leliana era triste e delusa; evidentemente doveva aver percepito strani movimenti nella tenda di Morrigan! Ci ha chiesto spiegazioni, voleva capire cosa significasse ciò che era successo poc'anzi. Le scelte erano varie: minimizzare l'accaduto e sostanzialmente negare l'evidenza, lasciarla o prometterle di aver capito di aver commesso un errore che non si sarebbe ripetuto. Qui terminava la prima delle due fasi del demo, centrato appunto sul mostrare come *Origins* sia il GdR con maggiore enfasi sulle scelte morali, tutte in grado di scatenare pesanti ripercussioni sulla trama del gioco e sullo sviluppo del personaggio e dei suoi rapporti con i comprimari.

Lo stesso, del resto, è emerso nella seconda parte, che mostrava come ci fossimo impadroniti del libro che ci ha aperto i cancelli del cuore (diciamo così) di Morrigan. Il protagonista, raggiunta la madre della maga, una temibile strega, l'ha affrontata e, dopo che questa si è trasformata in un temibile drago, l'ha uccisa a seguito di un brutale combattimento, impossessandosi del prezioso volume. Da notare che la strega aveva offerto un'alleanza che avremmo potuto accettare, ribaltando (a detta dei programmatori) l'esito degli eventi.

In conclusione, *Dragon Age: Origins* è un GdR che ha carattere e intriga, sebbene a livello tecnico risulti anni luce indietro rispetto a *Mass Effect 2*, sempre di BioWare. Ciò che colpisce è che, dopo *The Witcher*, sia ancora una volta un gioco fantasy a spingere in avanti i confini di sesso e violenza nei videogiochi. Il regno di Narnia è decisamente molto lontano...

ALTRO DA BIOWARE

Al momento, BioWare è all'opera anche su *Mass Effect 2* (in merito a cui troverete uno speciale di quattro pagine su questo stesso numero) e su *Alpha Protocol*. Purtroppo, quest'ultimo titolo sembra più un gioco d'azione con qualche limite di troppo, che un GdR–capolavoro come BioWare ci ha abituati. Vedremo quando uscirà, sperando di essere smentiti.

■ Una abilità del protagonista è quella di poter leggere la mente dei PnG, "spendendo" punti esperienza.

■ Casa **DTP** ■ Sviluppatore **Larian Studios** ■ Data di uscita **dicembre 2009** ■ Sito Internet **www.divinity2.com**

DIVINITY II: EGO DRACONIS

La saga di *Divinity* ci ha regalato molte ore di divertimento, al confine tra i GdR "classici" e quelli più d'azione alla *Diablo*.

Si torna finalmente nel mondo di Rivellon, dove la pace imposta dalla conclusione del capitolo precedente si dimostra più fittizia ed esile che mai. Il demone è tornato, e gli umani, che danno la caccia ai draghi, dovranno allearsi con gli antichi nemici alati per avere anche una sola possibilità di salvezza. Nella dimostrazione dell'E3, abbiamo rivisto un gioco molto robusto e stuzzicante, apparentemente più votato all'aspetto GdR rispetto ai suoi predecessori. Abbiamo (ri)visto la possibilità di leggere nella mente dei PNG, con la differenza che ora Larian Studios ha inserito un "prezzo" da pagare: per utilizzare questa capacità, dovrete "spendere" dei punti esperienza, il che renderà la scelta piuttosto importante. Scoprire qualcosa di più su quella guardia, oppure salvare i preziosi punti esperienza e, magari, perdersi un "ramo" di conversazione particolarmente interessante?

Abbiamo anche rivisto il protagonista trasformarsi in drago e correre alto nei cieli e fra le pareti di un canyon; DTP ci ha confermato che questa trasformazione sarà fondamentale per la trama, e che il giocatore potrà crescere di esperienza anche sotto le spoglie alate, fino a raggiungere il livello leggendario di Signore dei Draghi. Come abbiamo già avuto modo di scrivere, *Ego Draconis* ci è sembrato meritevole di grande attenzione: scelte multiple, dialoghi intricati, caratteristiche del personaggio che entrano in gioco in molti aspetti, e via dicendo lo rendono un GdR "vecchia scuola" che sicuramente sarà apprezzato dagli appassionati del genere – sempre che mantenga le promesse. Quello che ci ha colpito un po' negativamente è il motore grafico: sebbene sia lo stesso alla base di *Oblivion*, in *Ego Draconis* il risultato è decisamente rigido e farraginoso, addirittura con qualche incertezza. D'altra parte, gli appassionati di GdR di questo tipo non guarderanno troppo a questo aspetto, no?

■ Non mancherà occasione di menare le mani, ma si spera che dialoghi e trama rimangano prevalenti.

■ Per ora, il progetto del prequel di *Drakensang* è ancora avvolto dal mistero.

■ Casa **DTP** ■ Sviluppatore **Radon Labs** ■ Data di uscita **prima metà del 2010** ■ Sito Internet **www.drakensang.com**

DRAKENSANG 2

Il primo *Drakensang* è uscito da poco in Italia, grazie a un'operazione di FX Interactive che lo ha tradotto integralmente e messo in vendita a un prezzo molto contenuto, ma già si parla del seguito, che in inglese dovrebbe chiamarsi *The River of Time*.

Abbiamo ben poche notizie su questo titolo, ma all'E3 sono state divulgate parecchie immagini, quindi non possiamo non pubblicarle per la gioia di chi sta ancora godendosi l'episodio originale. Di certo, sappiamo che si tratta di un prequel e che, quindi, vivremo un'avventura cronologicamente anteriore rispetto al primo *Drakensang*.
Le immagini e il video visti ci hanno mostrato un motore di gioco decisamente più evoluto rispetto al GdR che conosciamo già, in cui si notano effetti grafici molto interessanti, come l'illuminazione in tempo reale e lo scintillio soffuso delle armature. Sul gioco, per ora, DTP non si è scucita troppo, lasciando solo trapelare frasi sibilline, secondo cui "i giocatori veterani di *The Dark Eye* potranno aspettarsi un'altra incarnazione del loro gioco di ruolo preferito, mentre chi non ha mai giocato a *Drakensang* sperimenterà un'esperienza ludica affascinante, nel mondo fantasy medievaleggiante di *The River of Time*". Visto che il primo *Drakensang* si è dimostrato un buon GdR "vecchia scuola", non vediamo l'ora di immergerci anche nel "Fiume del Tempo".

DRAKENSANG VIA WEB

All'indirizzo **www.tde-games.com** è disponibile un mini "capitolo" di *Drakensang* giocabile gratuitamente e via browser Internet. Il gioco è, in pratica, una versione "Web" dei libri-game di fine Anni '80, in cui si legge la descrizione di ciò che succede e poi si sceglie una delle strade possibili. Del tipo: "Ci sono dieci ladri che vi vogliono squartare, A) li combattete B) provate a scappare C) fate finta di essere un gigante che ha bevuto la pozione sbagliata. È piuttosto carino, quindi fateci un pensierino se conoscete l'inglese.

■ *R.U.S.E.* è uno strategico che pone l'accento soprattutto sull'uso degli stratagemmi.

■ Casa **DTP** ■ Sviluppatore **Eugen Systems** ■ Data di uscita **dicembre 2009** ■ Sito Internet **www.divinity2.com**

R.U.S.E.

Nessuno meglio di un giocatore PC sa quanto il genere degli strategici in tempo reale possa essere inflazionato. Ciò non toglie che, ogni tanto, uno sviluppatore riesca a presentare qualcosa di potenzialmente innovativo, in grado di sorprendere anche l'appassionato più smaliziato.

Potrebbe essere il caso di *R.U.S.E.*, ultimo strategico di Eugen Systems (già autori di *Act of War*) per Ubisoft. Ciò che colpisce, in *R.U.S.E.*, è che il gioco non riproduce la vera Seconda Guerra Mondiale, ma una simulazione su plancia, proprio come fosse una partita a "Risiko!". Esatto, allargando il campo visivo al massimo vedrete il tavolo su cui si poggia il tabellone di gioco e la stanza in cui vi trovate (che sarebbe la "sala comando" del generale in capo), in barba a presunti obblighi di immersività e realismo.

Cominciando a giocare, ci si rende conto che, a parte un aspetto grafico gradevole pur se non stratosferico, si ha di fronte un solido RTS dotato di grande profondità tattica ma anche strategica, dove impostare corrette produzioni di unità e dotarsi di efficienti reti di trasporti è importante almeno quanto lo sferrare l'attacco giusto al momento giusto. Il punto cruciale è, tuttavia, un altro: l'inganno. Quante volte un conflitto reale è stato influenzato da ordini dati sulla scorta di informazioni rivelatesi poi errate? Pensateci: un generale viene informato dai suoi ricognitori che le divisioni corazzate nemiche stanno aggredendo i confini settentrionali; devia sul posto gran parte delle proprie forze per fermare l'invasione, poi scopre che quell'area è deserta e che, in realtà, il nemico lo sta prendendo di sorpresa da sud!

Questo è il fulcro di *R.U.S.E.*: la mappa è divisa in settori, e i giocatori possono utilizzare abilità speciali su uno di questi per impedire al nemico di scoprire che cosa sta accadendo o per fornirgli una falsa rappresentazione della realtà. Per fare alcuni esempi, potrete spedire unità fantasma verso l'avversario così da simulare un attacco, occultare la vostra fanteria in una cittadina o nascondere divisioni più ingombranti all'ombra di un bosco. Ancora, potrete cercare di schermare una zona della mappa per farla attraversare dalle vostre truppe senza che gli avversari vi vedano. Abbiamo scritto "cercare" perché ogni abilità speciale potrà essere vanificata da una contro-abilità corrispondente: il punto, ancora una volta, è intuire a quali poteri ricorrere, quando e su quali territori.

In definitiva, *R.U.S.E.* è una grande partita a poker in cui, oltre alle normali abilità tattiche e strategiche, occorre anche una buona predisposizione al bluff e alla freddezza, per essere impenetrabili di fronte al nemico fino al momento della vittoria finale. Il gioco pare offrire una buona Intelligenza Artificiale, inoltre sarà supportato il multiplayer online e in LAN fino a otto giocatori. Non resta che attendere una prova più approfondita per saggiare meglio le effettive qualità del gioco, che comunque sembra promettere bene. Incrociamo le dita!

ALTRI ELFI IN ARRIVO

Sebbene sia appena uscito *Elven Legacy*, recensito sul numero scorso di GMC, è già prevista una nuova espansione per questo seguito di *Fantasy Wars*. L'espansione, battezzata *Ranger*, vedrà l'arrivo di un nuovo eroe, Cornelius, in grado di utilizzare la sua lancia magica *oltre* al turno di gioco – e chiunque abbia mai provato un titolo della serie, sa che potere incredibile sia questo. L'espansione, prevista per fine anno, comprenderà 16 missioni e 12 incantesimi nuovi.

■ Le unità di *Supreme Commander 2*, come capita spesso con i titoli GPG, sono davvero originali ed estrose.

■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Data di uscita **2010** ■ Sito Internet **www.squareenix.com**

SUPREME COMMANDER 2

Ambientato 25 anni dopo gli avvenimenti di *Forged Alliance*, *Supreme Commander 2* vede il ritorno di Gas Powered Games tra gli strategici.

Il leader della Coalizione di Difesa Coloniale viene assassinato e le tre fazioni che la compongono – la Federazione della Terra Unita, l'Ordine degli Illuminati e la Nazione Cybran – iniziano ad accusarsi l'una con l'altra, fino a far scoppiare una nuova guerra.

Nella missione dimostrativa che abbiamo potuto vedere, il campo di battaglia era un'enorme base dal look futuristico, sospesa sul lato di una montagna – ricordava un po' una mappa di *Demigod*. Le due fazioni, umani e Cybran, si menavano come dei fabbri schierando unità molto particolari, tra cui una specie di carro armato grosso come un palazzo (chiamato Fatboy) e un dinosauro ricoperto di placche di metallo. Secondo gli sviluppatori, esisteranno almeno 25 unità "sperimentali", che potremo modificare quasi a nostro piacimento. Sebbene quella che abbiamo visto fosse, secondo Chris Taylor (il fondatore di GPG e autore di capolavori come *Total Annihilation*), una Alpha "molto-molto-molto" indietro, il frame rate era decisamente migliore rispetto a diversi giochi recensiti negli ultimi tempi. La telecamera zoomava dal particolare di un'unità fino a mostrare l'intero campo di battaglia, senza apparenti rallentamenti.

Una componente importante del gioco sarà costituita dagli upgrade, davvero numerosi. Invece di avere un singolo "albero tecnologico", ogni "arma" ha il suo tech tree: aeronautica, esercito e marina potranno essere upgradati singolarmente, così come il leader. Abbiamo visto in tempo reale gli effetti di questi upgrade: una schiera di carri armati ha "ricevuto" l'upgrade di missili terra-aria e ha spazzato via un'intera formazione di unità volanti che circolavano sulle loro torrette.

Tra le forze più singolari, segnaliamo una specie di cannone che "sparava" altre unità per assalti a lungo raggio! Gas Powered Games non ha bisogno di presentazioni, ma siamo felici di aver visto un RTS promettente, con un motore grafico snello e pulito, pur se traboccante di dettagli. Peccato solo che dovremo attendere l'anno prossimo per poterlo giocare.

MONITOR "AVVOLGENTE"

Alienware ha presentato all'E3 un prototipo di un monitor "extra large", l'equivalente di tre monitor da 19 pollici in 16:9 messi di fianco. Si tratta di uno schermo curvo, che permette al giocatore di "guardarsi attorno" e vedere un'area decisamente più vasta. La risoluzione è di 2880x900, e il tempo di risposta (dichiarato) è di soli 2 ms! Già mostrato un anno fa al CES, il monitor non è ancora entrato in una linea di produzione standard: resta da verificare, quindi, come si comporteranno i giochi e, soprattutto, il prezzo finale.

Secondo i programmatori, *Hearts of Iron III* sarà più accessibile dei capitoli precedenti.

Casa **Paradox** Sviluppatore **Paradox** Data di uscita **fine 2009** Sito Internet **www.hoi3.com**

HEARTS OF IRON III

La saga dedicata a chi ha una vera passione per la Seconda Guerra Mondiale sta arrivando al terzo, attesissimo episodio.

Ancora più completo e dettagliato dei primi due, *Hearts of Iron III* cercherà di rinnovare il genere degli strategici a livello divisionale, al punto da ingolosire anche chi ha già conquistato il mondo con i suoi predecessori. Se, da un lato, la lista dei "miglioramenti" promessi è imponente, e comprende un motore diplomatico più profondo e un sistema di spionaggio rivoluzionario, in realtà il gioco punta molto anche sull'accessibilità: la nuova interfaccia grafica (anche se siamo sicuri che i non appassionati faticheranno a distinguerla dagli episodi già usciti) è pensata per aiutare i giocatori e far loro capire cosa sta succedendo su ogni fronte. Nella dimostrazione cui abbiamo partecipato, abbiamo visto il comandante tedesco impartire un ordine molto generico alle truppe schierate a ovest (del tipo, "conquistate questo punto", con centro Parigi), e poi dedicarsi al fronte est, selezionando ogni brigata e indicando quale unità nemica attaccare. Lo svolgimento degli scontri è in tempo reale (è sempre possibile mettere in pausa, però) e l'esito è indicato da dei colori (verde, stiamo vincendo – rosso, sta andando male).

Tra le altre "promesse", segnaliamo quello che Paradox definisce il primo sistema logistico realistico mai visto in un gioco di strategia e una I.A. totalmente rinnovata. *Hearts of Iron III* ci ha fatto una buona impressione e, pur considerando che si tratta di un simulatore militare molto profondo e complicato, siamo dell'idea che stia cercando di avvicinarsi a un pubblico più ampio, senza però rinunciare o annacquare il proprio DNA. Il gioco è già in fase di beta avanzata e dovremmo poter partire alla conquista del mondo comandando il Portogallo o la Serbia entro la fine dell'anno.

DI NUOVO SCACCHI

Sempre da Paradox è in arrivo un gioco di strategia a turni, *Legio*, che può essere descritto come una via di mezzo tra una partita di scacchi e un tattico fantasy. In *Legio*, i due giocatori combatteranno sempre due battaglie per partita: una sulla scacchiera di un ponte levatoio, l'altra all'interno di un castello. Il gioco dovrebbe essere disponibile per la fine dell'autunno.

■ La parola d'ordine di *Order of War* è "numeri enormi": più di 1.000 unità per mappa sembrano una follia.

■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Wargaming.net** ■ Data di uscita **fine 2009** ■ Sito Internet **www.orderofwar.it**

ORDER OF WAR

Uno strategico solo per computer, pubblicato da Square Enix, l'azienda di *Final Fantasy*! È un'ulteriore dimostrazione che i giganti nipponici, da tempo arroccati su (alcune) console, stanno scoprendo il potenziale del mercato PC – in barba a chi profetizza da anni che abbia i giorni contati.

Dopo i titoli (non fortunatissimi) di Namco, e l'annuncio-sorpresa del ritorno di *Metal Gear Solid* su PC, arriva dunque anche questa piacevole notizia. "Piacevole" perché lo sviluppatore è Wargaming.net, che gli appassionati di strategia "dura e pura" conoscono da tempo grazie a prodotti accurati e completi.

Order of War è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, più precisamente nel 1944, anno cardinale in cui il Terzo Reich fu stretto tra lo sbarco in Normandia in Francia e l'avanzata dell'Armata Rossa a est.

Abbastanza peculiarmente, giocherete la campagna "Alleata" dalla Normandia all'attraversamento del Reno, mentre sull'altro fronte cambierete schieramento e dovrete difendere il suolo del Reich dall'avanzata dei russi – al momento, non è chiaro se potrete sovvertire le sorti del conflitto e riprendere la via per Mosca.

Order of War fa leva sulla facoltà di controllare un esercito numericamente molto grande: fino a 1.000 uomini, blindati e mezzi potranno finire sotto il vostro controllo. Un'enormità per gli RTS più tradizionali, ma un po' pochini per decidere le sorti di uno scacchiere ampio come il fronte occidentale oppure orientale: dovremo quindi aspettare la versione definitiva per capire se *Order of War* è un RTS "di massa" oppure uno strategico troppo ridotto.

Per il momento, abbiamo notato una confortante somiglianza con lo splendido *Company of Heroes*, anche se il gioco pare realmente avere un respiro più ampio, con campi di battaglia più vasti e un maggior numero di unità (i 1.000 dichiarati da Square Enix contro il "cap" di 30 di *COH*). Tuttavia, l'effetto globale è un po' "legnoso", soprattutto per i movimenti "ritmici" dei soldati nella stessa unità.

IL RITORNO DI SUA MAESTÀ!

Majesty 2 sta tornando sui monitor degli appassionati del primo episodio: non si tratta di uno strategico "standard", dato che il giocatore ha un controllo "indiretto" sugli eroi e sui personaggi del magico mondo di *Majesty 2*. Le 16 missioni, divise in quattro capitoli, dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno.

■ Casa **TellTales/LucasArts** ■ Sviluppatore **TellTale Games** ■ Data di uscita **7 luglio 2009, poi una volta al mese** ■ Sito Internet **www.telltalegames.com/monkeyisland**

TALES OF MONKEY ISLAND

In una fiera parca di notizie sulle avventure, abbiamo scoperto un evento a dir poco memorabile: gli sviluppatori di TellTale Games, specializzati in avventure grafiche a episodi, sono riusciti a far rivivere il mito di Guybrush Threepwood e di tutti i magnifici personaggi dell'indimenticabile *Monkey Island*.

Grazie a un accordo con la stessa LucasArts, TellTale sta sviluppando ben 5 mini avventure ambientate nel mondo dell'isola dei pirati più famosa dei videogiochi, e che hanno per protagonista il pirata più sconclusionato dei Caraibi. Le cinque avventure usciranno a un mese l'una dall'altra, a partire dal 7 luglio. Per ora, le avventure saranno solo in lingua inglese, ma non è detto che prima o poi, come nel caso di *Sam & Max*, non vengano tradotte in italiano. La grafica è decisamente cartoonesca, e la preferiamo ai poligoni del quarto episodio "ufficiale". Per quanto abbiamo potuto vedere, l'umorismo e la sagace ironia sono tutti lì. Ogni episodio durerà circa due ore e, messi insieme, comporranno un'avventura in grado di soddisfare – se le promesse di TellTale verranno mantenute – sia gli appassionati dei *Monkey Island* originali, sia i giocatori "moderni". La serie, acquistabile solo via Internet, costerà circa 35 euro.

■ Dopo anni di astinenza, avremo una avventura di *Monkey Island* al mese!

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **LucasArts** ■ Data di uscita **agosto 2009** ■ Sito Internet **www.lucasarts.com/games/monkeyisland**

MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION

Un'altra bella notizia arriva direttamente da LucasArts: tornando virtualmente sui propri passi, Lucas pubblicherà un remake del primo *Monkey Island*.

L'avventura più famosa di tutti i tempi giungerà in due versioni: la prima è totalmente identica, pixel per pixel, all'originale, con tutti i "limiti" (ma siamo sicuri che molti giocatori di allora utilizzerebbero una parola diversa!) di grafica e interfaccia. La seconda, invece, è praticamente identica a livello di avventura, ma propone degli sfondi disegnati in migliaia di colori piuttosto che in decine, e un'interfaccia più moderna (il puntatore "capirà" da solo quale azione è più adatta per un certo oggetto o personaggio). Inoltre, per rendere la vita più semplice ai giocatori moderni (che, evidentemente, secondo LucasArts sono meno in gamba di quelli degli Anni '90), esisterà un sistema di "consigli" che, se utilizzato a fondo, in pratica fornirà la soluzione a ogni enigma. Il gioco verrà venduto solo via Internet, a un prezzo non ancora stabilito (ma che dovrebbe aggirarsi tra i 15 e i 20 euro) e solo in inglese. Ma è un inizio, non trovate?

■ Premendo un tasto, si passa immediatamente alla visualizzazione "classica" del 1990.

I server di *Heroes of Telara* controlleranno dinamicamente quello che succede nella "vostra" avventura.

Casa **Trion World Network** Sviluppatore **Trion World Network** Data di uscita **2010** Sito Internet **www.heroesoftelara.com**

HEROES OF TELARA

Heroes of Telara è un MMORPG presentato per la prima volta all'E3 di quest'anno da un publisher, Trion, finora sconosciuto.

Questa azienda è legata al mondo delle produzioni cinematografiche e delle serie TV, e oltre a questo GdR online sta creando altri due titoli "non svelati", in collaborazione con delle reti televisive.

Ambientato in un mondo originale, *Heroes of Telara* potrebbe sembrare il classico MMORPG fantasy destinato a scontarsi con l'inarrivabile *World of Warcraft*. Per bilanciare questo confronto impari, però, i piani di Trion prevedono un MMORPG con una marcia in più, un'esperienza di gioco sempre nuova e coinvolgente. Secondo i programmatori di *HoT*, la chiave di volta è costituita dal sistema del server, che non sarà basato sulla geografia, ma sugli eventi. Ogni volta che vi collegherete al server, il programma deciderà che avventura farvi vivere e predisporrà un "set" ad hoc.

Nell'esempio visto durante la presentazione, il nostro Berserker è uscito dai portali di una città piuttosto grossa e ha trovato un gruppo di Non Morti che stavano assaltando una postazione delle guardie cittadine. Imbracciata subito un'enorme mazza, il protagonista ha fatto a pezzi i Non Morti e, dopo qualche colpo ben piazzato, ha avuto ragione anche del Necromante che li aveva creati. L'odioso incantatore, nel suo "bottino", ha lasciato una potente arma, che abbiamo raccolto, ma anche una "tessera" che simboleggiava la sua classe. Siamo poi tornati nella città, dove un enorme drago (davvero grande) era apparso in mezzo alla piazza principale e stava dando fuoco a tutto quello che trovava, con particolare predilezione per i cittadini e le loro abitazioni. Abbiamo provato ad attaccarlo, ma la classe del Berserker, ottima contro tanti nemici mediamente forti, non combinava molto contro un drago alto come un parcheggio a tre piani. Ecco, quindi, che ci è tornata utile la "tessera" reperita in precedenza: utilizzandola, ci siamo trasformati in un Necromante (anche se meno potente di quello eliminato poco prima) e abbiamo creato un'orda di Non Morti, che ha dato del filo da torcere al drago, preso da tutte le parti. E più ne uccideva, più ne facevamo uscire dal terreno della piazza principale (evidentemente costruita su un vecchio cimitero, data la quantità industriale di Non Morti che produceva). Ucciso il drago, i cittadini sono riapparsi dai loro rifugi e ci hanno acclamato come loro eroe.

È ancora presto per dire se *Heroes of Telara* avrà i numeri per competere in un mondo così selettivo come quello dei MMORPG: a nostro avviso, però, il fatto di permettere cambi repentini di classe, e di spingere il giocatore a compiere azioni eroiche e ispiratrici, può essere un'ottima via per creare un MMORPG accattivante e coinvolgente. Il sistema di server promesso, che deciderà dinamicamente quali avventure farci vivere a ogni nostro collegamento, sembra il classico uovo di Colombo, ma dovremo aspettare il 2010 e la Beta annunciata, per comprendere se funzionerà a puntino.

CARTE E MMORPG

Se amate i giochi di carte e apprezzate *Free Realms* – il MMORPG "gratuito" di Sony Online che ha conosciuto un successo strepitoso – dallo scorso aprile è disponibile quello che potremmo definire uno spin-off: *Free Realms Trading Card Game*. Il gioco ha un costo d'accesso molto ridotto – solo 10 dollari circa – anche se, come tutti i titoli di questo genere, più espanderete la vostra collezione, maggiore sarà l'investimento. In America, esiste anche un gioco con carte "vere", ma al momento in Europa dovremo accontentarci di quello "virtuale", che dispone di 180 diverse carte.

■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Square Enix** ■ Data di uscita **2010** ■ Sito Internet **www.finalfantasyxiv.com**

FINAL FANTASY XIV

Sappiamo bene che non è facile, per un nuovo MMORPG, ritagliarsi una fetta di utenti tutti suoi, in uno scenario PC dominato col pugno di ferro da *World of Warcraft* di Sua Maestà Blizzard.

Dopo *Final Fantasy XI* (ed espansioni varie), il colosso nipponico dei giochi di ruolo Square Enix ci riprova con *Final Fantasy XIV Online*, presentato al mondo durante la conferenza stampa dell'E3: entro il 2010, permetterà ai possessori di PC (oltre che di PlayStation 3) di vivere spettacolari avventure nel nuovo mondo di Eorzea, che conterrà mostri, razze e creature totalmente diversi rispetto a quanto visto (e affrontato) nel precedente MMORPG di *Final Fantasy*, risalente ormai al lontano 2002.

Alcune somiglianze "strategiche" tra vecchie e nuove specie consentiranno comunque ai giocatori nostalgici di crearsi personaggi simili a quelli utilizzati in *FF XI*. Il team di sviluppo, del resto, è lo stesso, e starebbe anche valutando la possibilità di permettere agli utenti di importare nel nuovo mondo anche i nomi originali dei propri personaggi.

I dettagli emersi sono diversi: *Final Fantasy XIV* punterà meno sugli scontri di gruppo, riproporrà un sistema di lavori (sebbene diverso dal precedente MMORPG) e, soprattutto, non si baserà sull'esperienza per il passaggio di livello dei personaggi, ma su un metodo ritenuto "assolutamente originale" (nutriamo forti dubbi su questo, ma riferiamo quanto appreso). Va inoltre detto che le armi avranno grande importanza: gli sviluppatori si rifiutano di dire in che modo, tuttavia suggeriscono di esaminare il logo del gioco per trovare preziosi indizi...

Final Fantasy XIV sembra godere già adesso di un'ottima grafica: basta vedere la scena della battaglia campale nel trailer ufficiale, in gran parte realizzata con il motore grafico del gioco. Inoltre, i giocatori potranno creare un account universale che consentirà loro di giocare indifferentemente sia tramite PC, sia con PS3; essendo i server comuni. Noi utenti PC potremo dunque incontrare incauti "avventurieri da console" sui quali sfogare i nostri più bassi istinti.

Altra buona notizia riguarda le musiche, che saranno composte dal grande Nobuo Uematsu, autore dei temi di quasi tutti i giochi dell'infinita saga di *Final Fantasy*. A livello di giocabilità, invece, i designer giapponesi dichiarano di essersi ispirati principalmente a *World of Warcraft, Age of Conan* e *Warhammer Online*. In ultimo, una precisazione: il gioco uscirà nel 2010, ma ciò non vuol dire che Square Enix abbandonerà *FF XI*: "Finché i fan continueranno a giocare", garantisce il publisher, "noi lo supporteremo".

■ Come al solito, Square Enix è maestra nel creare un contorno grafico eccezionale.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **BioWare** ■ Data di uscita **2010** ■ Sito Internet **www.starwarstheoldrepublic.com**

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Non possiamo dirvi niente di nuovo su *Star Wars: The Old Republic*, il MMORPG su cui sta lavorando BioWare in collaborazione con LucasArts: all'E3 è stato presentato solo un video – ma che video!

Un paio di Sith entrano in un edificio – presumibilmente nella capitale della Repubblica, e iniziano a seminare distruzione a colpi di spada laser. Quando i Jedi intervengono, una nave spaziale sfonda il portone e buona parte della facciata dell'edificio, atterrando rovinosamente sul pavimento di marmo. La navetta apre il portellone e appaiono decine di spade laser rosse.

Per sottolineare ancora di più la componente da MMORPG, abbiamo visto una cacciatrice di taglie alleata con il gruppo di Sith entrare da un passaggio in alto, per poi riapparire dentro l'edificio. Non sappiamo come sarà il MMORPG, ma di sicuro potremmo investire dei soldi se ci proponessero di far rifare la seconda trilogia di "Star Wars" a BioWare.

L'amministratore delegato Ray Muzyka ha descritto brevemente ciò che BioWare vuole creare: un MMORPG con una trama, un storia da seguire in gruppo invece che da soli, come nei normali GdR single player. Francamente, siamo d'accordo con lui: quale altro team di sviluppatori ha saputo dimostrare di saper creare delle storie migliori nei GdR, in particolar modo in quelli fantascientifici?

■ Finalmente, Jedi e Sith combatteranno ad armi e numeri pari: spada rossa o spada blu?

■ Casa **Sony Online** ■ Sviluppatore **Sony Online** ■ Data di uscita **2010** ■ Sito Internet **http://dcuo.station.sony.com**

DC UNIVERSE

Sembra un periodo florido per i MMORPG ambientati nei mondi dei fumetti, in particolare quelli dei supereroi americani.

Dopo *Champions Online*, ora approdato da Atari, anche Sony Online cerca di conquistare una sua porzione di palco in questo scenario. *DC Universe* propone il mondo di Batman, Robin e Superman, con la miriade di eroi "minori" e cattivoni epocali, come il Pinguino. Nel MMORPG potremo scegliere di stare dalla parte dei buoni o dei malvagi: in entrambi i casi, non sarà inusuale incontrare uno dei protagonisti principali e menare quindi le mani con personaggi famosi quali Batman o il Joker.

Nella missione dimostrativa, abbiamo impersonato un supercattivo con una predilezione per tutto ciò che è gelato e congelato: agli ordini del Joker, che ci prometteva pene capitali in caso di insuccesso, abbiamo fatto fuori un po' di mutanti, aiutando uno scienziato al servizio del male. Dopodiché, abbiamo duellato con Green Lantern, mettendolo fuori combattimento – i programmatori ci hanno detto che non è mai realmente possibile "uccidere" un supereroe nemico. La grafica del gioco ci è sembrata un po' superata e ai minimi termini, soprattutto per quanto riguarda le animazioni, legnosette e ripetitive. Tuttavia, come *The Agent*, anche *DC Universe* dovrebbe poter essere giocato sia su PC, sia su PS3, e questo fattore potrebbe renderlo unico. Sebbene fossero collegati in LAN dei computer e delle console Sony, i programmatori non hanno però potuto confermare la compatibilità nella versione finale.

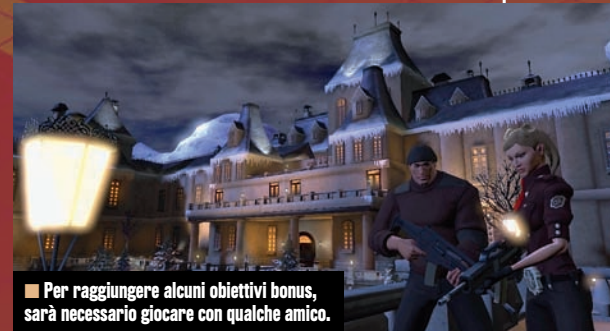
■ Le guerre tra super eroi stanno diventando frequenti, nel mondo dei MMORPG.

■ Casa **Sony Online** ■ Sviluppatore **Sony Online** ■ Data di uscita **fine 2009** ■ Sito Internet **http://theagency.station.sony.com**

THE AGENCY

Abbiamo già sviscerato *The Agency* nello speciale di due mesi fa: in buona sostanza, si tratta di un MMOG a base di spie e agenti del controspionaggio.

Ambientato un po' in tutto il mondo, *The Agency* ci inserisce tra le file di una delle due organizzazioni di spionaggio in feroce lotta tra loro. L'essenza del gioco è data da "istanze" in cui, insieme a degli amici in carne e ossa, si affrontano le forze avversarie. In molti casi, come nell'esempio del demo, i nemici sono controllati dal computer; non mancano però dei combattimenti Player Vs Player (PvP) in cui ci si affronta tra agenti "in carne e ossa".
Nel demo, siamo penetrati in una villa fortificata del nemico, eliminando le guardie e i dispositivi di sorveglianza. Arrivati nella villa, ci siamo "travestiti" da perfetti gentiluomini e abbiamo completato una serie di missioni in cui dovevamo fotografare delle apparecchiature "misteriose". L'ultima di queste era sorvegliata da un agente, che non avremmo potuto aggirare senza l'aiuto di un secondo giocatore umano, il quale lo ha distratto al momento giusto.

Sebbene *The Agency* sia perfettamente affrontabile anche in solitario (le missioni come quella dell'ultimo esempio, che richiedono due o più giocatori, sono solo secondarie), per giocare sarà necessario essere online e collegati al server di Sony. Per ora, i programmatori non hanno dichiarato come funzionerà il sistema di pagamento, se sarà quindi mensile oppure richiederà il solo acquisto del gioco. Inoltre, Sony non ha ancora deciso se *The Agency* permetterà ai giocatori PC di incontrare quelli PlayStation 3 – questo è uno degli aspetti più interessanti e speriamo non venga eliminato.

■ Per raggiungere alcuni obiettivi bonus, sarà necessario giocare con qualche amico.

■ *Shift* potrebbe rivitalizzare la saga di *Need for Speed*, da qualche episodio un po' fossilizzata.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Slightly Mad Games** ■ Data di uscita **autunno 2009** ■ Sito Internet **http://shift.needforspeed.com**

NEED FOR SPEED: SHIFT

L'impatto iniziale con il nuovo *Need for Speed: Shift* ci aveva lasciato a bocca aperta per due motivi.

Il primo riguardava la grafica, bella e spettacolare proprio come le incredibili immagini distribuite da EA pochi giorni prima di mostrarci il gioco in movimento. Il secondo, invece, riguardava lo stile adottato, che dopo generazioni di corse arcade mirava alla serietà di una simulazione, anche grazie all'esperienza dello studio di sviluppo (Slightly Mad Games, precedentemente noto come Blimey! Games, responsabile insieme a SimBin Studios di *GP Legends* e *GTR 2*).

Quanto abbiamo visto all'E3 ha confermato le nostre impressioni iniziali e ha colpito buona parte dei partecipanti alla fiera con il suo look, che si avvicina sempre più al fotorealismo. Da questo punto di vista, *Shift* dà il meglio con la visuale in soggettiva del pilota, direttamente all'interno dell'auto, che consente di vedere il cruscotto e notare i movimenti delle mani e della testa, osservando anche come reagiscono ai cambi di velocità e alle frenate. Come al solito, le inquadrature di questo tipo sono più difficili da usare rispetto a quelle esterne, ma quella di *Shift* è così bella da vedere, che quasi tutti vi ricorrevano senza fare troppe storie. Del resto, anche il realismo della fisica, pur non esagerando con la simulazione, invoglia i giocatori a scoprire il lato più serio e impegnato della guida, e la visuale in soggettiva è il modo più istintivo e naturale per calarsi nei panni di un vero pilota.

Nonostante ciò, *Need for Speed* è sempre *Need for Speed*. La direzione intrapresa dagli sviluppatori, concettualmente, si allontana dagli eccessi degli ultimi episodi, ma lo stile tipico della serie è ancora presente. È stato declinato in maniera diversa e, soprattutto, compatibilmente con i rigori del nuovo modello di guida, ma non è certo stato accantonato. Affrontando la carriera di *Shift*, infatti, sarà possibile sbloccare dei punti divisi in due categorie: Precisione e Aggressione. I primi si ottengono pennellando curve perfette, evitando gli urti e inseguendo la perfezione, mentre i secondi vengono conferiti a chi supera gli avversari con violenza, urtandoli e magari sbattendoli fuori strada. Prevedibilmente,

■ La grafica è fantastica: resta da verificare il comportamento dei bolidi e il sistema di controllo.

■ Sarà possibile personalizzare le proprie auto, utilizzando i sudati punti Precisione.

Precisione e Aggressione sbloccano auto e kit diversi, contribuendo a creare dei piloti con una precisa identità, e costringendo chiunque voglia ottenere tutti i veicoli del gioco a cimentarsi seriamente nei due diversi stili di guida. Ci è stato fatto l'esempio di un kit per la maneggevolezza della vettura, ottenibile solo con tanti sudati punti Precisione, e possiamo immaginare che la sua controparte aggressiva sia un kit per l'accelerazione, o magari uno per aumentare il peso del proprio bolide. Il sistema è interessante, anche perché, da quanto abbiamo visto all'E3, lo stile diventa davvero il protagonista di ogni gara, facendo di *Shift* un titolo unico nell'affollato panorama dei giochi di guida, ultimamente traboccante di proposte di alta qualità.

La nostra principale perplessità riguarda, invece, il multiplayer, che potrebbe soffrire del contrasto tra precisione e aggressione. Sappiamo tutti quanto possa essere selvaggio e sregolato il mondo dell'online, e temiamo cosa possa succedere mettendo sulla stessa pista piloti che inseguono la curva perfetta insieme a dei violenti sportellatori che tenteranno di sbatterli fuori pista senza fare troppi complimenti. Le soluzioni per evitare un problema simile, almeno sulla carta, sono tante, anche perché grazie al sistema a punti è possibile capire lo stile di un giocatore ancora prima di vederlo in pista.

Non sappiamo come Slightly Mad affronterà la questione, ma siamo comunque felici di notare una grande attenzione alle dinamiche online. In ogni gara verranno assegnate delle stelle, sia per il piazzamento all'arrivo, sia per i sorpassi effettuati. Così facendo, anche chi si trova nelle ultime posizioni dopo i primi giri avrà un buon motivo per arrivare in fondo, diminuendo l'annoso problema delle disconnessioni premature.

Shift rappresenta una svolta audace per la serie e, come tale, porta con sé molti interrogativi e molti forse, ma quanto abbiamo visto all'E3 non fa che confermare che i prossimi mesi e il 2010 saranno memorabili per tutti gli appassionati di giochi di corse.

UNA BMW DA SOGNO

Per invogliare il pubblico dell'E3 a provare a fondo il suo *Need for Speed: Shift*, EA ha indetto una golosa competizione. Non si vincevano gadget, videogiochi o computer: il premio era una fiammante BMW M3, esposta allo stand della fiera, assettata e pronta a macinare tempi da brivido nelle strade del mondo reale. Prevedibilmente, l'iniziativa ha riscosso un grande successo e tra più di 100 iscritti, un fortunato è tornato a casa con le chiavi di quel bolide da sogno.

Ogni percorso di *Split/Second* è caratterizzato da bivi, scorciatoie ed edifici che possiamo mandare in mille pezzi.

Casa **Disney** Sviluppatore **Black Rock Studio** Data di uscita **primo trimestre 2010** Sito Internet **www2.disney.co.uk/disneyinteractivestudios/blackrockstudio/**

SPLIT/SECOND

I Black Rock Studio di Disney hanno recentemente proposto un approccio fresco e divertente al genere delle corse fuoristrada con il convincente *Pure*, e ora tornano alla carica con il loro *Split/Second*.

Non troppo tempo fa, eravamo andati direttamente a Brighton per scoprirne i primi segreti, rimanendo piacevolmente sorpresi, e all'E3 abbiamo constatato che il progetto procede a gonfie vele. Abbandonando lo sterrato di *Pure*, *Split/Second* si basa su folli corse in ambientazioni cittadine, che immaginano un pericoloso reality show in cui i piloti possono far detonare delle cariche esplosive piazzate in prossimità dei tracciati, causando crolli che rischiano di mettere fuori combattimento gli avversari o di mutare in tempo reale il percorso da seguire. Il tutto, a prima vista, ricorda molto da vicino *Burnout*, sia per la tipologia dei veicoli, sia per lo stile di guida implementato, poco realistico ma altamente spettacolare.

Split/Second, pur essendo giocabile anche in single player, punta tutto sul multiplayer, che prevede che i partecipanti si facciano guerra ricorrendo a ogni tipo di bassezza. Lo stand di Disney dell'E3 era costantemente popolato da individui che si sfidavano all'ultima sgommata e, pur sollevando qualche perplessità sul lato tecnico, siamo convinti che i Black Rock Studio abbiano le carte in regola per bissare il successo di *Pure*. Al momento, infatti, l'incarnazione di *Split/Second* esposta non brillava per fluidità e, anzi, tendeva pericolosamente a scendere sotto i 30 frame al secondo nelle fasi più concitate.

C'è da dire, naturalmente, che la versione non era certo definitiva, e che stava girando su Xbox 360, notoriamente meno potente della media dei PC attuali. Ciononostante, siamo davvero curiosi di avere tra le mani una versione completa di *Split/Second*, anche perché i tracciati in mostra erano gli stessi di cui vi avevamo parlato dopo la nostra visita agli studi. Mai come questa volta, infatti, vogliamo vedere come funzionerà la struttura delle piste, anche perché, con un sistema così dinamico e basato su esplosioni e crolli improvvisi, il level design può decretare il successo o il fallimento dell'ottima idea alla base del tutto.

PROTESTE INFERNALI

Fuori dal Convention Center di Los Angeles, uno sparuto gruppetto ha tenuto una pacifica manifestazione contro Electronic Arts. Il pomo della discordia era *Dante's Inferno*, gioco che, per ovvi motivi, si prenderà alcune "licenze poetiche" su argomenti e immagini importanti per il Cristianesimo. A prescindere dalle questioni religiose, abbiamo trovato particolarmente arguti gli striscioni e i cartelli che veicolavano i messaggi della protesta. Erano così ben studiati che, per un secondo, abbiamo pensato a una trovata pubblicitaria di Electronic Arts.

■ *Blur* propone elementi di giochi di corse tipici per console, come *Super Mario Kart* e *WipeOut*.

■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Bizarre Creations** ■ Data di uscita **autunno 2009** ■ Sito Internet **www.blurgame.com**

BLUR

L'acquisizione di Bizarre Creations è andata a colmare una delle poche lacune nella folta lineup di Activision Blizzard, ossia quella dei giochi di corse.

Questi blasonati studi, responsabili dell'acclamata serie di *Project Gotham Racing* (una delle vere bandiere della piattaforma Xbox), stanno lavorando a un progetto anomalo per i loro canoni. Si tratta di *Blur*, un frenetica competizione tra auto all'insegna della scorrettezza e delle sportellate. Il sistema ricorda, concettualmente, quello di due classici del genere: *Super Mario Kart*, da sempre una delle punte di diamante di Nintendo, e *WipeOut*, acclamato titolo futuristico di casa PlayStation. I corridori, infatti, devono raccogliere dei bonus sulla pista, da usare per potenziare il proprio veicolo (utilizzando per esempio dei turbo) o per mettere i bastoni tra le ruote agli altri. Ci sono mine da lasciarsi alle spalle, ottime per rovinare agli inseguitori le traiettorie migliori in curva, e armi belle e buone per attacchi a distanza o ravvicinati.

Interessante come, a patto di avere i riflessi pronti, sia possibile parare le scorrettezze nemiche innalzando i propri scudi, disponili a un tot di secondi di distanza tra un uso e l'altro. È un sistema semplice, ma divertente, che cerca di dare maggior rilievo all'abilità in un genere che, per definizione, tende ad avere una forte componente aleatoria (legata ai tipi di bonus che appaiono e a chi riesce a prenderli).
Come avrete notato, in queste righe abbiamo citato più di un gioco per console, e non l'abbiamo fatto a caso: *Blur* è un titolo ben lontano dagli standard abituali dei nostri PC, sia per la semplicità delle meccaniche, sia per la qualità della grafica, gradevole ma non eccezionale. Questa non è necessariamente una critica, anche perché, durante le nostre sessioni multiplayer all'E3, ci siamo sinceramente divertiti, e prevediamo che le partite online saranno uno spasso.

L'unica perplessità che solleviamo dal punto di vista strettamente tecnico è il bilanciamento dei bonus, che in più di un caso ci sono sembrati calibrati con troppa leggerezza. Dopo una serie di sconfitte, infatti, abbiamo deciso di buttare via tutti i bonus raccolti e di tenere solo le mine, piazzandole in ogni punto della pista. Questa tecnica ci ha garantito una sequenza di vittorie un po' troppo facili, e ci fa temere per gli equilibri di *Blur*. Si tratta, comunque, di un dettaglio sistemabile, specie nelle fasi di testing, e confidiamo nella lunga esperienza di Bizarre Creations con i giochi di corse.

MUSICA E ACTIVISION BLIZZARD

Lo stand di Activision Blizzard, in omaggio ai tanti giochi musicali presentati, è stato senza dubbio uno dei più chiassosi (in senso buono) della fiera. Sul piccolo palco allestito, si sono alternati DJ di fama mondiale come DJ Shadow, che per promuovere *DJ Hero* si è esibito in tanti set dal vivo, utilizzando naturalmente della strumentazione tradizionale. Altro ospite d'eccezione è stato Tony Hawk, apparso per mostrare la periferica a forma di skate dedicata al nuovo capitolo console della sua acclamata serie.

DiRT 2 punterà sulle sensazioni estreme: salti ad alta velocità e schianti da brivido.

Casa **Codemasters** Sviluppatore **Codemasters** Data di uscita **settembre 2009** Sito Internet **www.dirt2game.com**

Colin McRae: DIRT 2

Codemasters, negli ultimi anni, si sta ritagliando una posizione di leadership nel mercato dei giochi di corse, offrendo qualcosa a tutti i diversi appassionati del genere.

Dopo il buon successo riscosso da *Race Driver: GRID* è ora la volta del nuovo episodio della storica serie ispirata al campione automobilistico Colin McRae, *DiRT 2*.

La formula adottata dagli sviluppatori si fonda sui punti forti del primo *DiRT*, ma nel contempo punta su alcune audaci innovazioni, che cercano di sottolineare il lato più estremo e selvaggio del rally. Per esempio, abbiamo visto delle gare su dei circuiti chiusi ricavati in ambienti cittadini, come il quartiere Shibuya di Tokyo e Londra.
In queste competizioni, tutto punta allo

Grazie a un sistema di partenze scaglionate, più auto gareggeranno contemporaneamente.

■ La polvere e il fango che si depositano sulle vetture sono ancora più realistici, grazie ai nuovi effetti particellari.

spettacolo, come del resto sottolinea il nuovo sistema dedicato al pubblico, che prevede fino a 100.000 persone a bordo pista, in grado di reagire in tempo reale alle manovre dei piloti. Anche alcune scelte nella progettazione dei percorsi premono l'acceleratore del feeling estremo di *DiRT 2*, con salti ad alta velocità che, se affrontati nel modo sbagliato, fanno rovinare miseramente il veicolo in altre zone del tracciato. Il tutto è reso ancor più gradevole dalla grafica, già di prima qualità nel precedente episodio, che vede un sostanziale miglioramento degli effetti di luce, dei modelli dei veicoli e di altre finezze come gli schizzi d'acqua, ora resi più frequenti dall'introduzione di pericolose pozzanghere.

Senza dimenticare la tradizione del rally, naturalmente, saranno disponibili delle classiche competizioni contro il tempo, su tracciati aperti, nei quali ogni pilota spinge la sua vettura oltre i limiti per fermare il cronometro sul tempo più basso. Interessante come, nonostante la natura della gara, più macchine gareggino contemporaneamente grazie a un sistema di partenze scaglionate. Di base si correrà da soli, ma in caso di performance scadenti si finirà per essere superati dal pilota successivo, con tutto il disonore che ne consegue.

In omaggio alla varietà, non mancheranno nemmeno le scampagnate nella Baja California (la cui moda è stata lanciata di recente da un paio di titoli), con veicoli decisamente più aggressivi e resistenti del normale, e percorsi che prevedono scorciatoie e insidie fuori dal comune. Il tutto è reso con una grafica di grande impatto, che in questa edizione sembra fregiarsi anche di una fluidità più stabile e costante. Ciò nonostante, sono stati implementati dei nuovi effetti particellari, ottimi per il fango e la polvere che sporcano i veicoli dopo poche curve, e gli scenari sono realizzati con una cura ineccepibile. Pur se lo stile è diverso da quello dello spettacolare *Need for Speed: Shift*, anche qui si ha la sensazione di essere nel cuore della gara. A tale scopo contribuisce un sonoro che mette in primo piano il realistico rombo dei motori, che si intreccia al rumore delle lamiere che si contorcono in caso di incidente.

DiRT 2 ha un sacco di assi nella manica e può contare su un team di sviluppo di grande esperienza, ma dovrà affrontare una sfida difficile: il nuovo approccio strizza l'occhio anche ai piloti virtuali meno accaniti, come del resto testimoniano le corse su circuiti cittadini e lo stile da sport estremi tanto millantato dai comunicati stampa, ma rischia di alienarsi le simpatie dei fan di vecchia data, che troveranno sul mercato alternative che punteranno senza compromessi sul realismo delle gare, evitando di "perdere tempo" con il contorno. Di certo, con tutti i giochi di corse in arrivo, la competizione sarà a dir poco feroce, e noi non vediamo l'ora di scoprire chi sarà il vincitore. Per il momento, in attesa di passare altro tempo con i contendenti, possiamo dirvi che *DiRT 2* si merita di diritto un bel posto in pole position. Iniziate pure a scaldare i motori dei vostri PC!

A DIRTY GIRL

Tra le tante bellezze che popolavano l'E3 di quest'anno, una menzione d'onore va sicuramente a Bobbi Starr, una seducente signorina che, sporca di fango e terra, diffondeva il verbo di *DiRT 2*, indossando una buffa maglietta con scritto "I'm a dirty girl". Anche se Codemasters afferma che il tutto è avvenuto per caso (come del resto afferma anche la bella Bobbi), Miss Starr si è rivelata una nota pornodiva, vincitrice di premi e titoli internazionali che non renderebbero orgogliosi i suoi genitori. Inutile dirlo, molti degli avventori della fiera l'hanno riconosciuta al volo!

quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

DAWN OF WAR SOULSTORM

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

www.gamesvillage.it - Luglio - n° 157 - Edizione DVD - € 7,90

All'interno, il reportage sul premio italiano dei videogiochi!

RECENSITO! THE SIMS 3

I Sims finalmente liberi per la città!

BOTTE DA ORBI! STREET FIGHTER IV

DVD DUAL LAYER - 8 GB DI CONTENUTI SPECIALI

DEMO DEL MESE! BATTLESTATIONS: PACIFIC 1,26 GB!

Le battaglie tra USA e Giappone tornano a infiammare il Pacifico della Seconda Guerra Mondiale!

DEMO AVVENTUROSO! 944 MB!

SECRET FILES 2 PURITAS CORDIS

Nei panni di Nina Kalenkov, a caccia di enigmi e avventure!

DEMO FANTASY! 700 MB

ELVEN LEGACY

Il tutorial e una missione della modalità Campagna: torna la strategia a turni fantasy!

DEMO INVESTIGATIVO! STILL LIFE 2

Un'agente dell'FBI e un'agguerrita giornalista unite dallo stesso inquietante destino!

PATCH INDISPENSABILI!

TOM CLANCY'S HAWX V1.02

ELVEN LEGACY V1.0.9.2

NEED FOR SPEED UNDERCOVER V1.0.1.18 EU

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 V1.40

GOTHIC 3 V1.7.2 COMMUNITY PATCH

GIOCO COMPLETO

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

*Offerta valida fino al 11 agosto 2009

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.** Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!
- Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!
- Sconto del 33.79% praticamente **PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS,** per i rinnovi!

I rischi

- **Nessuno!** Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT
O AL FAX N° 02/700537672

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** GdR/Azione
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Data di uscita:** primo trimestre 2010
- **Sito Internet:** www.bioware.com
- **Giochi precedenti:** BioWare ha firmato un grande classico come *Baldur's Gate*, e ha fatto sognare i fan di "Guerre Stellari" con il primo *Knights of the Old Republic*.

Mass Effect 2

Là, dove nessun GdR è mai giunto prima, in una galassia vicina vicina, la Normandy sfreccia nello spazio profondo, diretta verso l'ignoto. A bordo, il comandante Shepard con vecchi amici e nuovi alleati, pronto a svelare a GMC i segreti della sua nuova avventura!

IL primo episodio di *Mass Effect*, pur non essendo perfetto, ha rappresentato un grande passo avanti per i giochi di ruolo BioWare.

In un certo senso, è stato la prova che gli sviluppatori guidati da Ray Muzyka sono in grado di creare un grande universo fantascientifico anche senza appoggiarsi al mito di "Guerre Stellari" (che, del resto, ha visto in *Knights of the Old Republic* una narrativa che secondo molti ha superato la seconda trilogia). L'idea alla base di *Mass Effect* era ambiziosa e di ampio respiro. Anche solo il fatto che si sia concretizzata in un gioco valido e godibile è stato un grande successo, nonché un precedente di tutto rispetto. BioWare, infatti, forte del fascino dell'ambientazione, può ora continuare a costruire su delle solide basi, limando i problemi tecnici e concentrandosi sulla forza e sull'emozione delle avventure del comandante Shepard. Bisogna notare, a priori, che sin dall'inizio il progetto *Mass Effect* era stato concepito come una trilogia; di conseguenza è stato raccontato come una storia divisa in più parti, condita anche da libri e racconti scritti direttamente da Drew Karpyshyn, che abbiamo visto nel ruolo di sceneggiatore anche nel mitico *KOTOR* e nello storico *Baldur's Gate*.

Ora *Mass Effect 2* è alle porte, e la dimostrazione tenutasi all'E3 ha generato stupore e attesa in tutti i fortunati avventori. La breve missione vista a Los Angeles ha dato un assaggio delle nuove caratteristiche, ha mostrato chiaramente come i problemi più evidenti siano stati risolti e, soprattutto, ha fatto respirare un'aria carica di emozione, segnale che l'avventura di Shepard è più grande di quanto pensassimo e che nella continuazione della saga ci attendono sorprese a non finire.
Nel corso della nostra ultima chiacchierata con Casey Hudson, project director di *Mass Effect 2*, abbiamo avuto modo di discutere di tutti i punti più interessanti del nuovo titolo BioWare dopo la frenesia dell'E3, affrontando con calma i punti meno chiari e ragionando amichevolmente sulla reazione del pubblico. "Il nostro trailer, che annunciava la morte di Shepard, ha creato scalpore tra i fan. E anche all'E3, quando abbiamo mostrato una missione in cui Shepard moriva (con una spettacolare esplosione della Normandy, a bordo della quale si trovavano il nostro comandante e il simpatico Joker, N.d.R.), molti si sono lamentati, sostenendo che avessimo rovinato la sorpresa rivelando uno dei finali. Ebbene, quello non era un finale. Era una delle tante fini che il nostro Shepard rischierà di fare e che non verranno liquidate con un semplice Game Over. Il messaggio che abbiamo cercato di trasmettere è che Shepard sta affrontando una missione durissima, tanto da essere definita suicida, e che per sopravvivere dovrà reclutare una squadra forte, determinata e, soprattutto, fedele alla sua causa".

Questo chiarimento, in effetti, non è fuori luogo, anche perché in molti, pur apprezzando le dimostrazioni e i trailer, hanno effettivamente frainteso l'intento degli sviluppatori. Hudson ha sottolineato come, in perfetto accordo con la tradizione dei giochi BioWare, il rapporto con i Personaggi Non Giocanti e i membri della propria squadra sia centrale nelle meccaniche di gioco, e come questo seguito superi il predecessore esplorando ulteriormente tale aspetto.

In effetti, il primo *Mass Effect*, pur raccogliendo l'eredità di *KOTOR*, era andato piuttosto leggero sull'esplorazione delle relazioni con i propri alleati. I dialoghi si sbloccavano missione dopo missione e, avendo la giusta dose di Fascino e la pazienza di chiacchierare, si ottenevano quest ad hoc, fondamentali per sviluppare un legame più vicino con l'equipaggio della Normandy. Per esempio, chiunque avesse parlato abbastanza con il burbero

AMICO DROIDE

Ricordate HK-47, il divertente droide malvagio che ci ha accompagnato come alleato in *Knights of the Old Republic*? Abbiamo chiesto al project director Casey Hudson se, per caso, uno dei dodici possibili seguaci di *Mass Effect 2* sarà interamente robotico, proprio come il nostro indimenticabile ammasso di ferraglia. La risposta è stata: "Posso dirvi solo *forse*." In certi casi, un *forse* è particolarmente eloquente. Incrociamo le dita, dunque, e speriamo di incontrare nuovamente un robot con un carisma paragonabile a quello di HK-47.

Wrex, il Krogan apparso nel primo episodio, avrebbe avuto modo di aiutarlo a recuperare un prezioso cimelio della sua famiglia, facendo breccia anche solo per un istante nei suoi gelidi sentimenti da guerriero. Queste missioni, presenti per tutti i personaggi, conferivano più spessore alla squadra, ma risultavano fin troppo simili a quelle secondarie dei mondi inesplorati. Divertenti e godibili, certamente, ma non eccezionali. L'insistenza con cui il team degli sviluppatori ha sottolineato che Shepard dovrà dare vita a una squadra "leale" e "motivata" lascia presupporre un maggiore spazio a simili questioni, e sembra promettere di colmare la più grande lacuna del primo *Mass Effect*.

Si trattava di un gioco enorme, con una mole inaudita di dialoghi e segreti da scoprire, ma al di fuori della trama principale, rifinita in ogni dettaglio, sembrava un po' scarno. Esplorare gli angoli più remoti della galassia è stata un'esperienza affascinante, ma ci siamo stancati non appena abbiamo notato la monotonia e la ripetitività dei pianeti e delle strutture che li ricoprivano. "Ascoltando le critiche dei nostri fan, abbiamo investito un sacco di risorse nella caratterizzazione dei pianeti inesplorati. Ognuno di essi è unico, e ha un livello di dettaglio non troppo lontano da quello dei luoghi legati alla trama principale", ha sottolineato Hudson. Abbiamo provato a chiedere delle cifre precise, anche perché applicando un simile concetto alla mappa galattica del primo episodio si otterrebbe un mondo di gioco senza precedenti, ma purtroppo il project director non ci ha saputo dire niente di ufficiale.

"Verranno attribuiti dei bonus basati sui punteggi del vecchio personaggio"

Oltre all'aspetto esplorativo, nuovi elementi sono stati introdotti per l'identificazione dei pianeti, che stando a quanto mostrato all'E3 sarà decisamente più attiva rispetto quella del primo *Mass Effect* ("premi il tasto per perlustrare"). Parlando, invece, di questioni strettamente legate ai PC, Casey Hudson ha affermato che questa volta la versione a noi dedicata è nata direttamente insieme alla sua controparte su Xbox 360, e che come tale darà vita a un gioco completamente identico. Le vere differenze riguarderanno alcuni elementi dell'interfaccia, che naturalmente saranno pensati appositamente per mouse e tastiera, e la gestione dell'inventario, una delle più grandi pecche

IL MIGLIORE DEGLI SHEPARD POSSIBILI

Dopo aver saputo della possibilità d'importare i salvataggi, molti fan si sono messi a rigiocare al primo episodio, nel tentativo di creare lo Shepard perfetto da portare nel seguito. Il project director di *Mass Effect 2* Casey Hudson, alla luce del chiarimento sui bonus conferiti alle statistiche, ci ha consigliato di concentrarsi su una sola delle due statistiche "sociali": Fascino e Intimidazione. Visto che sono legate alla condotta, conviene tentare di potenziarne al massimo solo una, seguendo un preciso percorso morale e investendo i punti risparmiati in altre abilità.

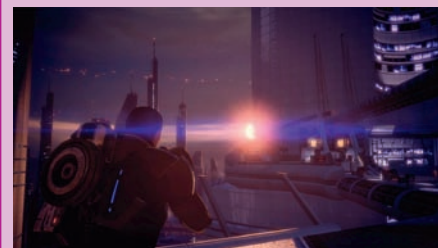
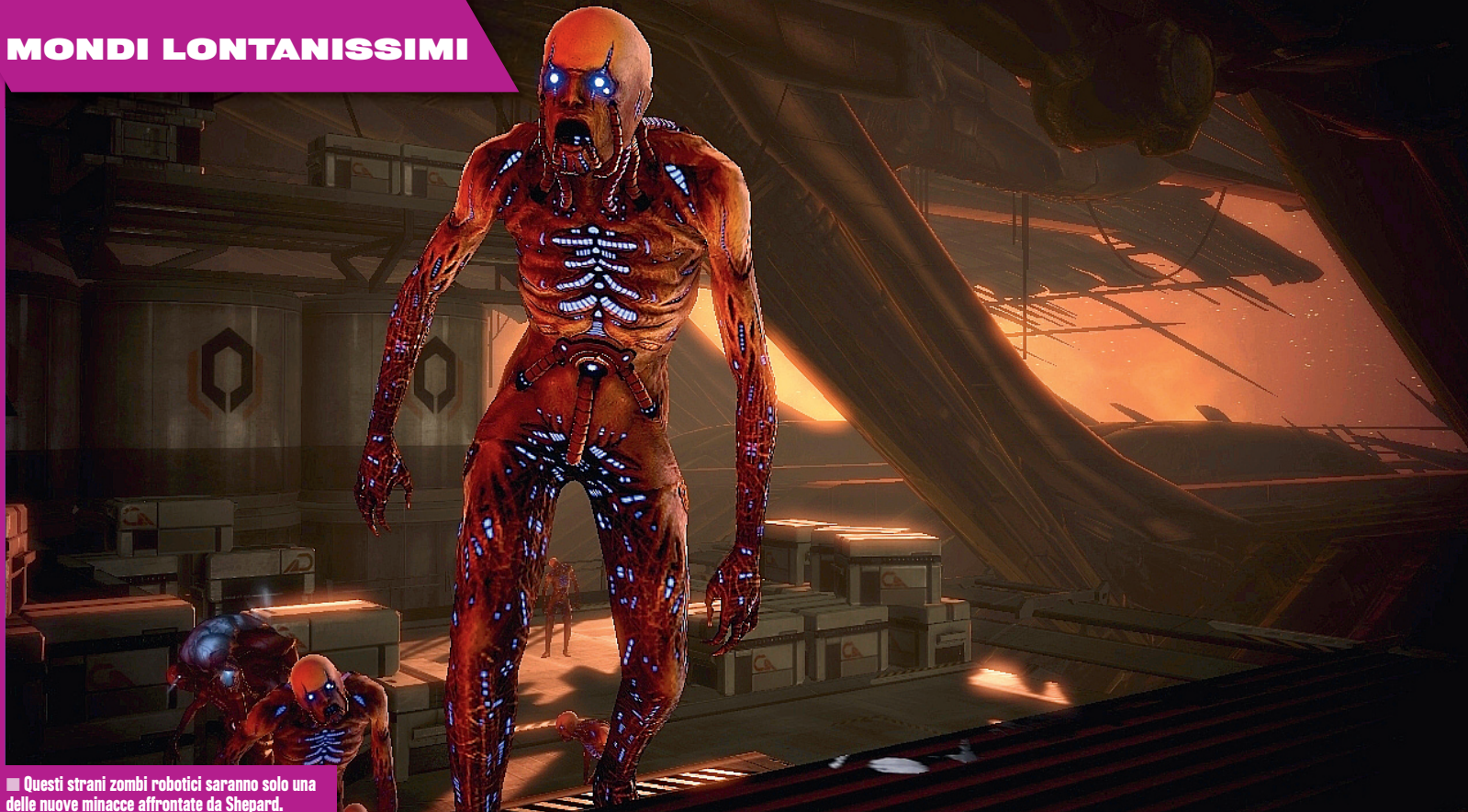
■ La presenza di armi pesanti come i lanciarazzi darà un pizzico di pepe in più alle battaglie.

dell'originale. Per il resto, con molta onestà, Casey ci ha detto che il gioco è lo stesso, e che la vera differenza sarà visibile solo in termini di grafica, intesa come fluidità e risoluzione, a patto di avere un computer all'altezza. Da un lato, è un peccato che non ci sia qualcosa in grado di sfruttare nello specifico alcune peculiarità dei PC, ma dall'altro è comunque confortante vedere la cura e l'impegno posti in questo progetto, che di certo non darà vita a una delle troppe conversioni frettolose che, di tanto in tanto, ci vengono propinate.

Tra tanti interrogativi, quel che più ci arrovellava era la promessa dell'importazione dei salvataggi dal primo al secondo gioco. BioWare ha affermato di poter risalire a tutte le scelte fatte in base ai file salvati, che di conseguenza si rifletteranno nel seguito. Avete salvato Wrex? Allora lo troverete ancora a sputare sentenze da qualche parte dell'universo (non ci è dato sapere se sarà sulla Normandy, o altrove). Questo aspetto, fondamentale per dare un senso a tutto l'apparato morale costruito in passato, avrà un effetto anche sulle statistiche di Shepard: in base allo stile di gioco e alle proprie decisioni, infatti, era possibile ottenere valori alti nel Carisma e nell'Intimidazione, legati rispettivamente al punteggio in Esemplare e Rinnegato, e potenziare diversi aspetti del lato centrato sul combattimento, dalla scelta dei tipi di fucili ai poteri biotici.

In un primo momento, sembrava quasi che le caratteristiche sarebbero state mantenute tali e quali, ma ciò avrebbe creato dei gravi problemi di bilanciamento della difficoltà tra le nuove partite e quelle importate. Hudson ci ha spiegato che, in realtà, verranno attribuiti dei bonus basati sui punteggi del vecchio personaggio e che la nuova griglia di statistiche comincerà da zero. L'idea sulla carta funziona, ma ci auguriamo che i bonus in

TURISMO SPAZIALE

I nuovi luoghi che visiteremo in *Mass Effect 2* sono decisamente vari e includeranno anche colossali stazioni spaziali, come Omega, definito da BioWare come "il lato oscuro della Cittadella". Abborderemo navi prigione come la Purgatory e faremo una capatina nel pianeta d'origine dei Krogan, che, considerando i problemi della genofagia e gli sconquassi politici, sarà più turbolento che mai. Per finire, scopriremo le meraviglie di Illium, una sofisticata colonia Asari su cui entreremo in contatto con ulteriori aspetti dell'affascinante cultura di questa specie.

■ Questi strani zombi robotici saranno solo una delle nuove minacce affrontate da Shepard.

IL MAKO DELLA DISCORDIA

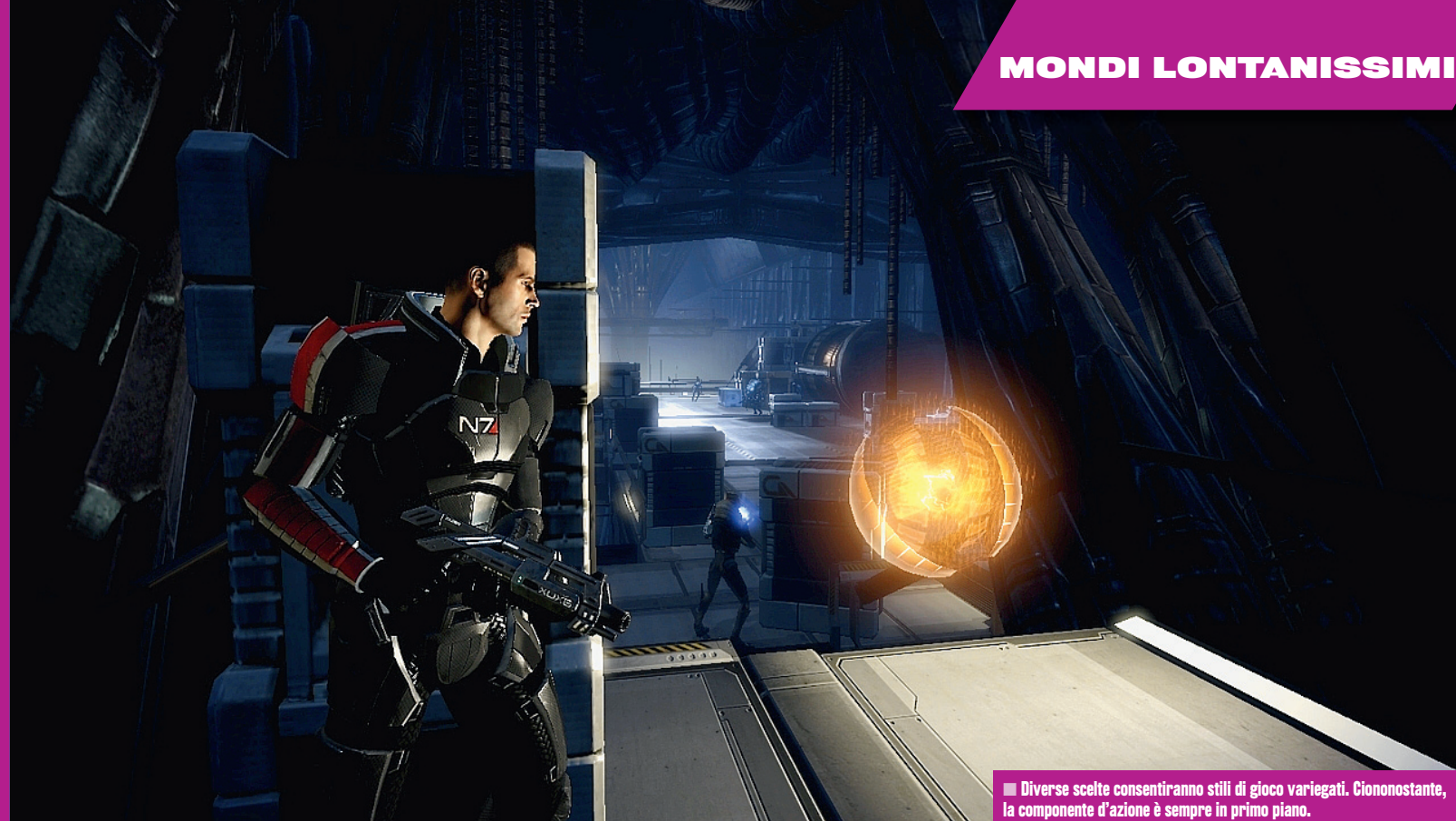
Il Mako, il veicolo per l'esplorazione dei pianeti del primo *Mass Effect*, non brillava per la comodità dei suoi controlli e, di tanto in tanto, rendeva noiose le parti d'esplorazione. Pur senza svelare dettagli precisi, BioWare ha confermato che i controlli sono stati completamente ripensati, e che l'esplorazione sarà più rapida e divertente. Che non sia da escludere un veicolo nuovo di zecca?

■ La grafica sembra più rifinita, ma non c'è un salto netto rispetto al primo episodio.

questione siano sufficienti a farci ricordare della forza del nostro vecchio Shepard.
Sempre restando in tema, abbiamo toccato l'argomento delle nuove abilità, inerenti a una nuova categoria di armi e a un inedito potere biotico. Colmando una lacuna dell'originale, scopriremo le armi pesanti come i lanciarazzi, che durante la dimostrazione dell'E3 si sono rivelate tanto devastanti quanto spettacolari graficamente.

Si tratterà, prevedibilmente, di un privilegio delle classi improntate al combattimento, ma grazie alla varietà dei propri alleati sarà utilizzabile anche in dei party comandati da un biotico puro. Biotico puro che potrà divertirsi con il "Biotic Pull", potere in grado di tirare gli avversari verso il protagonista, magari spostandoli da una copertura dietro cui erano barricati.

"Come il suo predecessore, Mass Effect 2 mira molto in alto"

Un'altra innovazione di *Mass Effect 2* riguarderà i dialoghi, ancor più complessi e abbondanti rispetto all'originale (grazie alle chiacchierate promesse sui mondi inesplorati), che saranno tra l'altro anche più dinamici. Alcuni avverranno durante gli spostamenti e altri potranno essere interrotti con mosse fisiche, dipendenti dai punteggi in Fascino e Intimidazione. Premendo il tasto giusto quando appare un'icona su schermo, infatti, Shepard interromperà il suo interlocutore, magari bloccandolo con un attacco violento. A Los Angeles abbiamo visto il nostro eroe defenestrare un losco criminale, proprio mentre questi stava cercando di giustificare una delle sue malefatte. Da momenti come questo è emerso uno dei dati più significativi riguardo la trama, che sarà più oscura e travagliata che mai.

Diverse scelte consentiranno stili di gioco variegati. Ciononostante, la componente d'azione è sempre in primo piano.

Nuovi alleati staranno al fianco di Shepard, che dovrà addestrarli e renderli fedeli alla causa.

NUOVE RAZZE

Oltre ai misteriosi Drell, razza cui appartiene il pericoloso Thane, confermato come uno dei possibili membri del party, incontreremo i Vorcha. Nati su un piccolo pianeta con poche risorse, questi alieni vivono combattendo e sono noti come la specie intelligente con il ciclo vitale più breve, che infatti arriva a malapena a vent'anni. Siamo sicuri che avremo più di un battibecco con questi rissosi abitanti della galassia...

"I giocatori credono di aver già visto tutti i veri protagonisti della storia, ma non sanno che in *Mass Effect 2* si paleserà un'altra grande forza, il cui intervento modificherà nuovamente i precari equilibri della galassia", ha aggiunto Hudson.

La posta in gioco, insomma, è destinata ad alzarsi, e sulle spalle di Shepard graveranno delle grandi responsabilità, che lo porteranno a compiere scelte di natura morale ben più difficili di quelle fatte in precedenza. "Sia che si segua la via dell'Esemplare o del Rinnegato, il percorso di Shepard è fatto di rinunce. Ogni decisione sacrifica qualcosa, e più si avanti più si fa difficile capire quale sia la via più etica." Nel nostro lungo discorso con il gentilissimo Casey, abbiamo notato come la sua principale preoccupazione fosse che i dati diffusi in occasione dell'E3 avessero in qualche modo confuso i fan della serie, e il suo fiero: "Abbiamo solo iniziato a mostrarvi il lato più superficiale di *Mass Effect 2*, ma vi sorprenderete per la quantità di contenuti ed elementi di gioco che si trovano più in profondità" la dice lunga. Già, perché a parte l'aggiunta delle nuove razze e dei luoghi visitabili, vedremo ciò che già conosciamo sotto altri aspetti. Scopriremo nuovi lati di creature come i simpatici Elcor, ci addentreremo nella cultura delle Asari e incontreremo, sotto forma di mostri, delle letali e inedite creature, alcune delle quali saranno addirittura alate. Torneremo anche nella Cittadella, rivisitando alcuni dei luoghi del primo *Mass Effect* e scoprendone, nel contempo, delle sezioni mai viste in precedenza. A ben pensarci, si tratta della stazione spaziale più grande dell'intera la galassia e, come tale, ospita milioni e milioni di persone, con centinaia di locali, negozi e moduli abitativi.

Come il suo predecessore, dunque, *Mass Effect 2* mira molto in alto e sembra proprio che l'esperienza di BioWare possa, ancora una volta, portare a termine l'ambizioso progetto. Probabilmente non sarà perfetto, ma siamo certi che riuscirà a raccontare un'avventura emozionante e fuori dai canoni, facendo compiere un altro piccolo passo al genere dei GdR fantascientifici. GIOCHI COMPUTER

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 141 – Aprile 2008
Il frenetico sparatutto in prima persona fra nanotecnologie e conflitti futuristici.
PROJECT: SNOWBLIND

GMC 142 – Maggio 2008
Mettetevi al comando di un'unità d'élite, contro il terrorismo internazionale.
CONFLICT: GLOBAL STORM

GMC 143 – Giugno 2008
Un grande RTS, dalla fantasia di un maestro del techno-thriller.
ACT OF WAR: DIRECT ACTION

GMC 144 – Luglio 2008
Sparatorie mozzafiato, adrenalina a mille e azione in salsa messicana.
TOTAL OVERDOSE

GMC 145 – Agosto 2008
Strategia in tempo reale e realtà alternative: la Seconda Guerra Mondiale non è finita!
WAR FRONT TURNING POINT

GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED

GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2

GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES

GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE

GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

vai sul sito www.spreastore.it

GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

Gli speciali di GIOCHI COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

Q.tà	Pubblicazione	Prezzo
	GMC 141 – Aprile 2008 – Project: Snowblind	€ 7,90
	GMC 144 – Luglio 2008 – Total Overdose	€ 7,90
	GMC 145 – Agosto 2008 – War Front – Turning Point	€ 7,90
	GMC 146 – Settembre 2008 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	€ 7,90
	GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault	€ 7,90
	GMC 148 – Novembre 2008 – Test Drive Unlimited	€ 7,90
	GMC 149 – Dicembre 2008 – Neverwinter Nights 2	€ 7,90
	GMC 150 – Natale 2008 – Company of Heroes	€ 7,90
	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità — Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione	Costo
	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO €

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

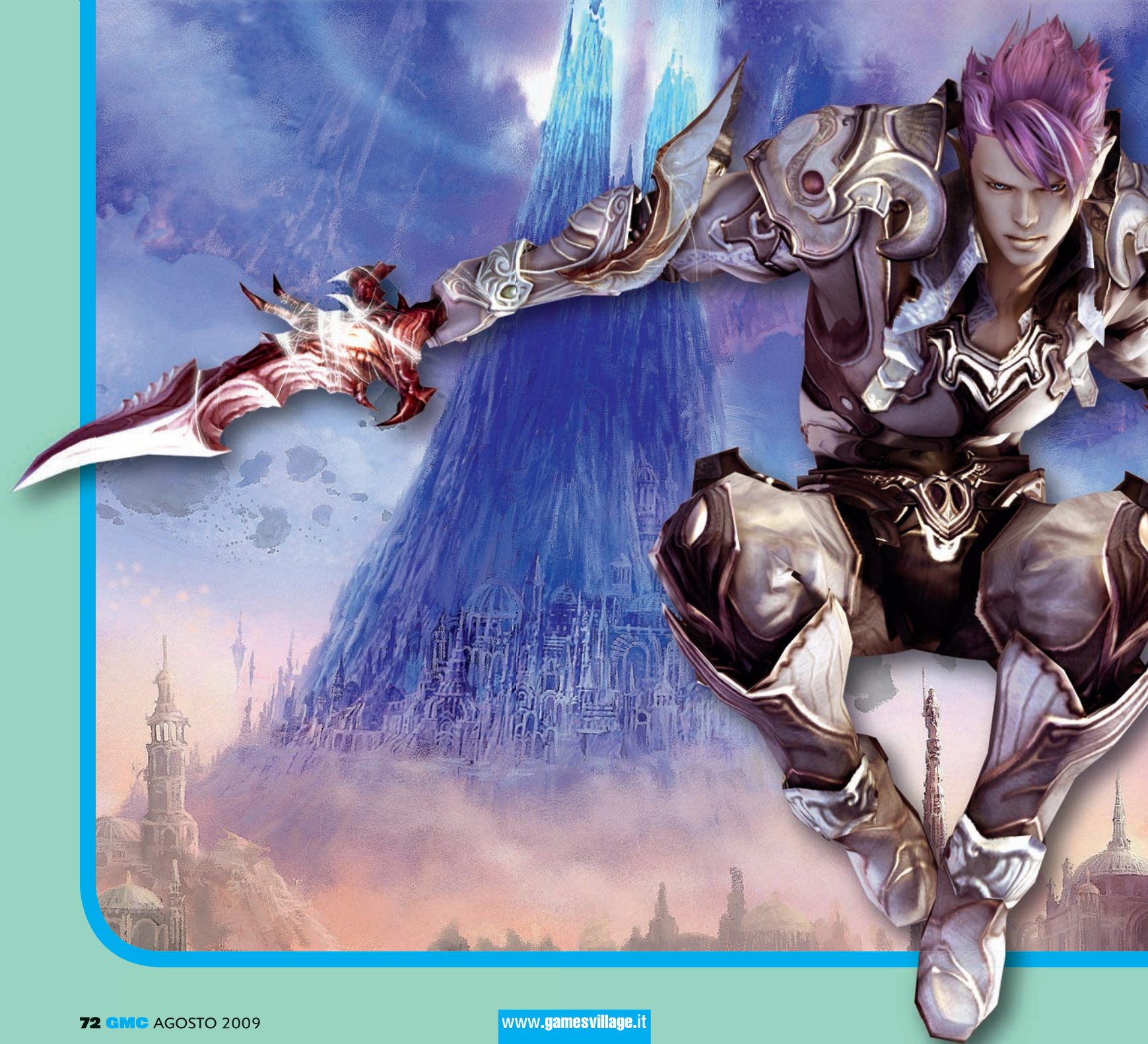
Nome e Cognome del Titolare

Data ____________ Firma del titolare ____________

American Express · Diners Club International · MasterCard · VISA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°158

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** MMORPG
- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** Interno
- **Data di uscita:** Ottobre
- **Sito Internet:** www.aiononline.com
- **Giochi precedenti:** NCsoft ha firmato alcuni dei più celebri MMORPG in circolazione, da *Guild Wars* a *Lineage*, passando per *City of Heroes/City of Villains*.

Aion
The Tower of Eternity

GMC spedisce **Dario Ronzoni** in Inghilterra, per carpire i più intimi segreti del nuovo MMORPG di casa NCsoft, l'alternativa più concreta allo strapotere di *World of Warcraft*. Sarà vera gloria?

NEI sobri e luminosi uffici di NCsoft Europe, a Brighton, il nostro primo contatto con *Aion: The Tower of Eternity* ha il sapore dolce che solo le piacevoli scoperte portano con sé.

Il MMORPG coreano, in procinto di sbarcare in Europa e Nord America dopo un trionfale esordio in Estremo Oriente, è qui davanti a noi, sotto forma di un client ancora lontano dalla versione definitiva, ma già incredibilmente stabile e colmo d'interessanti caratteristiche. Per chi si fosse perso l'anteprima che abbiamo pubblicato sullo scorso numero di GMC, un breve ripasso di ciò che andremo ad affrontare si rende quantomeno necessario.

Il "lore", ovvero il contesto narrativo che fa da cornice all'azione di gioco, si presenta come uno dei più articolati e intriganti in circolazione: il mondo di Atreia, popolato da Daeva (umani) e draghi, è governato da Aion, una potente divinità. Dopo secoli di pacifica convivenza, i draghi, riunitisi sotto il nuovo nome di Balaur, decidono di muovere guerra contro Aion.

La distruzione della Torre dell'Eternità, dimora del dio, spezza Atreia in due emisferi, uno luminoso e accogliente, l'altro oscuro e freddo. Da questo momento in poi, gli umani si evolveranno in due fazioni ben distinte, Elyos e Asmodians, le cui caratteristiche rifletteranno in pieno le diverse condizioni di vita degli ambienti natii. Gli Elyos appaiono luminosi e avvolti da un'aura di serenità, mentre gli Asmodians, piegati da secoli di semioscurità e desolazione, presentano un aspetto molto più cupo e minaccioso.

Aion ha così solo due fazioni giocabili, entrambe umane, una scelta che, se da un lato rende il prodotto coreano meno vario rispetto alla concorrenza, dall'altro permette agli sviluppatori di concentrare le proprie forze

LA CLASSE NON È ACQUA

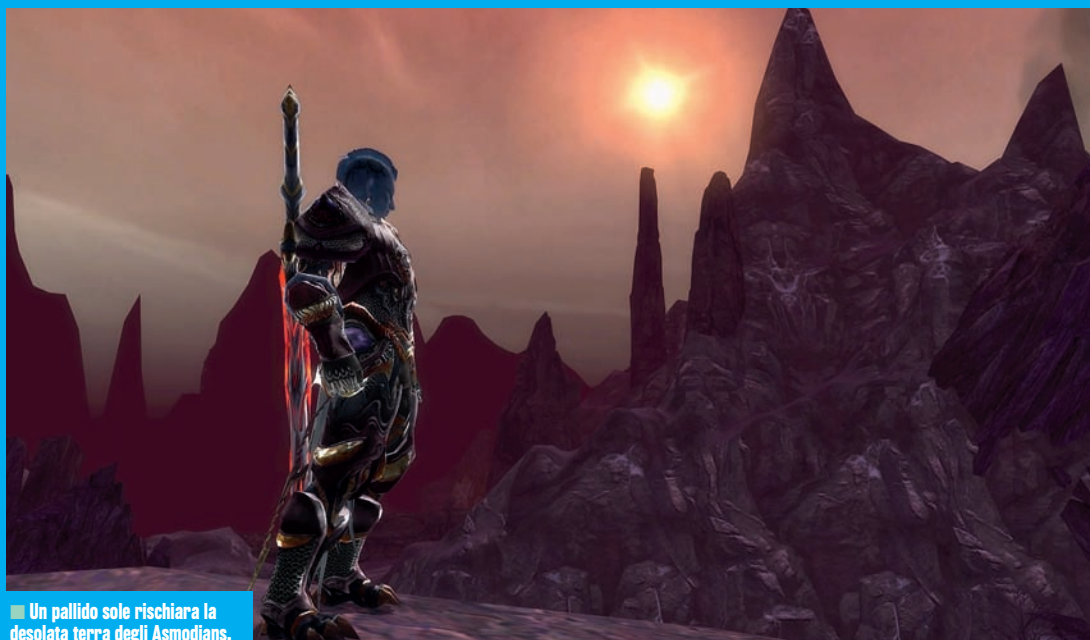
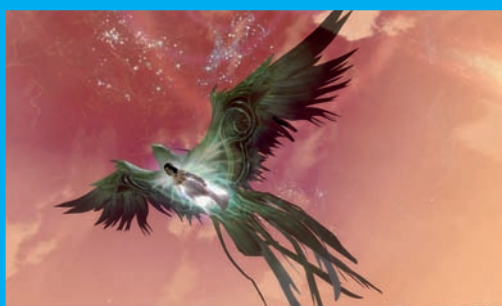
Aion offrirà quattro classi distinte, a loro volta caratterizzate da due specializzazioni ciascuna. Eccole in dettaglio:

Mage
Il classico mago fantasy, debole nei corpo a corpo, ma devastante dalla distanza. Può specializzarsi in due sottoclassi, Sorcerer e Spiritmaster, la seconda assimilabile al Warlock di *WoW*.

Priest
Il "prete", ovvero la classe che tutti vorrebbero al proprio fianco per le sue doti curative. Si specializza in Chanter e Cleric.

Scout
Agile e mortifero negli attacchi, lo Scout può specializzarsi in Assassin e Ranger, quest'ultimo in grado di posizionare trappole.

Warrior
Efficace nei corpo a corpo e pesantemente corazzato, il Warrior si evolve in Gladiator, capace di causare danni in quantità e velocemente, e in Templar, l'incassatore della situazione.

I personaggi risentono chiaramente dell'origine orientale del gioco.

Un pallido sole rischiara la desolata terra degli Asmodians.

sulla differenziazione e sul bilanciamento delle classi, punto nodale di qualsiasi MMORPG che si rispetti. In quel di Brighton, il tempo tiranno non ci ha consentito di provare a fondo tutte le classi e le sottoclassi disponibili, ma un'idea ben precisa di ciò che ci aspetta ce la siamo fatta. E, nel complesso, il giudizio è stato più che positivo.

Sia Elyos, sia Asmodians avranno dalla loro quattro classi complessive, tipicamente modellate sui classici modelli fantasy: Mage, Scout, Priest e Warrior non troveranno di certo impreparati i fan del genere, ormai abituati a giostrarsi tra figure di tal fatta. La caratteristica peculiare di *Aion* è tuttavia la possibilità, giunti al livello 10 (su un totale di 50), di specializzare il personaggio con due nuovi sottogeneri per classe, struttura che, di fatto, aumenta a 12 le opzioni disponibili. Caratteristica ancor più fondamentale, il decimo livello segna la comparsa delle ali sulle spalle del nostro avatar. Atreia è un mondo assai vasto, non quanto l'Azeroth di blizzardiana memoria, ma sufficientemente ampio da richiedere mezzi veloci per spostarsi. Mancano le cavalcature (carenza pesante, ma tant'è), il che conferisce alle ali un ruolo ancor più importante. Le ali serviranno anche nelle fasi di combattimento volante in PvP (giocatore contro giocatore), specie nella zona denominata Abyss, un immenso mondo sospeso nel vuoto, posto esattamente al centro di Atreia.

> **"Il decimo livello segna la comparsa delle ali sulle spalle del nostro avatar"**

A tal proposito, lo stile di gioco di *Aion* vuole porsi a metà strada tra una struttura PvP e una PvE (giocatore contro l'Intelligenza Artificiale), dando vita a un ibrido che dovrebbe incontrare i favori di un vasto pubblico. Da quanto visto in Inghilterra, il grosso dell'azione PvP avverrà, come detto, nell'Abyss, con un bel corredo di assedi, eventi di massa e altre chicche che sicuramente faranno la gioia degli appassionati degli scontri da grandi numeri. Se l'Abyss rappresenta, a oggi, l'aspetto centrale del cosiddetto "end game" (ovvero quello che interessa ai giocatori che hanno raggiunto il massimo livello), attendiamo tuttavia una serie di ulteriori aggiunte nei mesi successivi alla pubblicazione europea, come insegna la tradizione dei GdR online. *Aion*, pur avendo dalla sua una chiara origine coreana, tenta di discostarsi dai cliché tipici dei MMORPG dell'Estremo Oriente,

La nave madre dei Balaur, razza non giocabile.

Gli ambienti possono contare su scorci mozzafiato.

SULLE ALI DELL'ENTUSIASMO

Al decimo livello, il nostro personaggio potrà finalmente volare, sfruttando una delle caratteristiche più succulente di *Aion*. Attenzione, però: NCsoft ha implementato questo aspetto in modo tale che il giocatore non ne abusi. Ai livelli più bassi le ali potranno spiegarsi solo per pochi istanti, mentre nel corso del gioco il personaggio avrà modoà di volare per tratti sempre più ampi. Inoltre, non si potrà volare in tutte le aree di Atreia, ma solo in settori ben definiti. Per risparmiare energia durante il volo, gli sviluppatori hanno poi inserito la facoltà di planare in stile aliante, in modo da raggiungere il suolo senza rischiare rovinose e letali cadute.

maggiormente centrati sul grind estremo (quando l'accumulo di livelli passa attraverso azioni ripetute all'infinito) e su altri elementi solitamente indigesti al pubblico occidentale. Fin dalla sua nascita, *Aion* ha puntato molto sulla sua anima internazionale, inserendo caratteri tipicamente coreani e giapponesi (lo stile di alcune quest, le voci dei protagonisti e le loro fattezze) in un contesto tutto sommato in linea coni MMORPG occidentali più in voga, dominati da una fase di livellamento abbastanza rapida e variegata, abbinata a una corposa quantità di contenuti per personaggi di alto livello. Ciononostante, NCsoft sta da mesi setacciando *Aion* con l'obiettivo di rendere il gioco ancor più appetibile alle platee del Vecchio Continente e degli Stati Uniti. Un processo che passa attraverso la quasi totale riscrittura dei testi delle quest, la revisione delle caratteristiche fisiche dei personaggi e altri elementi secondari.

Ciò che indubbiamente farà breccia nei cuori di tutti gli avventurieri decisi ad attraversare Atreia è la grafica. Tra il truculento realismo di *Age of Conan* di Funcom e le cartoonose atmosfere di *World of Warcraft*, *Aion* punta decisamente sulle seconde, esaltate all'ennesima potenza dal ricorso al CryENGINE di Crytek. Il motore grafico tedesco se la cava alla grande, dando vita a mondi particolareggiati, colorati e fiabeschi (i riflessi delle superfici d'acqua sono davvero spettacolari), senza andare a intaccare più di tanto le prestazioni, egregie anche su PC non recentissimi.

Abbiamo visto e detto tanto, ma già immaginiamo alcuni interrogativi che possono essere sorti nelle menti dei nostri lettori, soprattutto tra i fan di *World of Warcraft*: cosa dovrebbe spingere un fan del prodotto di casa Blizzard, il più simile concettualmente ad *Aion*, a passare a NCsoft? Al di là di una realizzazione assolutamente priva di sbavature, l'originalità resta in effetti il maggior punto debole del titolo coreano. Di tutto ciò che abbiamo visionato e testato, ali dei personaggi a parte, niente può definirsi davvero "nuovo". Il discorso investe soprattutto il sistema di combattimento, il classico punta e clicca che, rispetto a *WoW*, inserisce le cosiddette chain (combo di due o più mosse). Inedito per Blizzard, non per Funcom. Stesso discorso per le quest in stile destiny, già viste in *Age of Conan*, con tanto di filmati d'intermezzo. Insomma, non sarà certo un mostro di originalità, ma allo stato attuale dei lavori, possiamo dire senza tema di smentita che *Aion* potrà inserirsi come valida alternativa nell'ormai affollato panorama MMORPG, avendo dalla sua una cura per i dettagli che altri si sognano. A questo punto, non ci resta che pazientare fino al prossimo ottobre. Le porte di Atreia stanno per aprirsi! GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Tutti sono in vacanza e i produttori di hardware hanno ben poco da presentare, ma noi di GMC non ci siamo demoralizzati e abbiamo scovato un paio di schede video, una nuovissima motherboard per CPU AMD e una piccola quanto splendida console dedicata agli appassionati del retrogaming, perfetta per rilassarsi con le vecchie glorie sotto l'ombrellone.

NOSTALGIA CANAGLIA

QUESTO mese, le pagine dell'hardware ospitano il test di una console atipica, la GP2X Wiz. Una macchina che non ha il supporto dei colossi del software come Activision Blizzard e Ubisoft (per citarne due a caso), né gli investimenti per il marketing di aziende quali Sony e Nintendo.

Non se la giocherà contro PSP, iPod e DS, insomma. Eppure, questo giocattolino è riuscito a ricavarsi una piccola fetta del mercato fra gli appassionati di retrogaming ed emulatori. I produttori coreani non hanno intenzione di fare soldi con i diritti dei videogiochi, ma puntano solo ai ricavi dovuti alla vendita dell'hardware, ben consci del fatto che i giochi "compatibili" sono disponibili da tempo e, presumibilmente, sono già sugli hard disk dei loro potenziali acquirenti. Sebbene la legalità delle ROM sia ancora materia di discussione, i produttori contano sul fatto che per tutti i sistemi emulati sulla loro console sono disponibili alcuni giochi gratuiti, spesso anche di qualità, distribuiti liberamente dagli stessi autori. Non parliamo di giochetti misconosciuti, ma di vere e proprie pietre miliari. Nomi come *Elite* (**www.iancgbell.clara.net/elite**) e *Gridrunner* (**www.llamasoft.co.uk/softography.php**), sia per computer a 8 bit, sia per quelli a 16 bit. Naturalmente, non tutte le ROM sono disponibili così facilmente, ma non è una buona scusa per cedere alla pirateria. È possibile comprare alcune ROM in negozio e probabilmente molti non se ne sono neppure accorti: i vari TAITO Legends, per dire, non sono altro che una versione un po' modificata del MAME con incluse ROM selezionate, vendute con il benestare del produttore. Non è molto differente il C64 DTV, un economico joystick da attaccare alla TV che include l'hardware necessario per far funzionare le 30 immagini dei giochi per l'8-bit di casa Commodore preinstallate. Se avete questi giochi/aggeggi, potete scaricarvi e muovere le ROM legalmente anche su altre console, come appunto la GP2X Wiz.

Elite, uno dei giochi più belli degli Anni '80, è liberamente scaricabile senza infrangere alcuna legge.

"Non mancano i modi per divertirsi con gli emulatori rimanendo nella piena legalità"

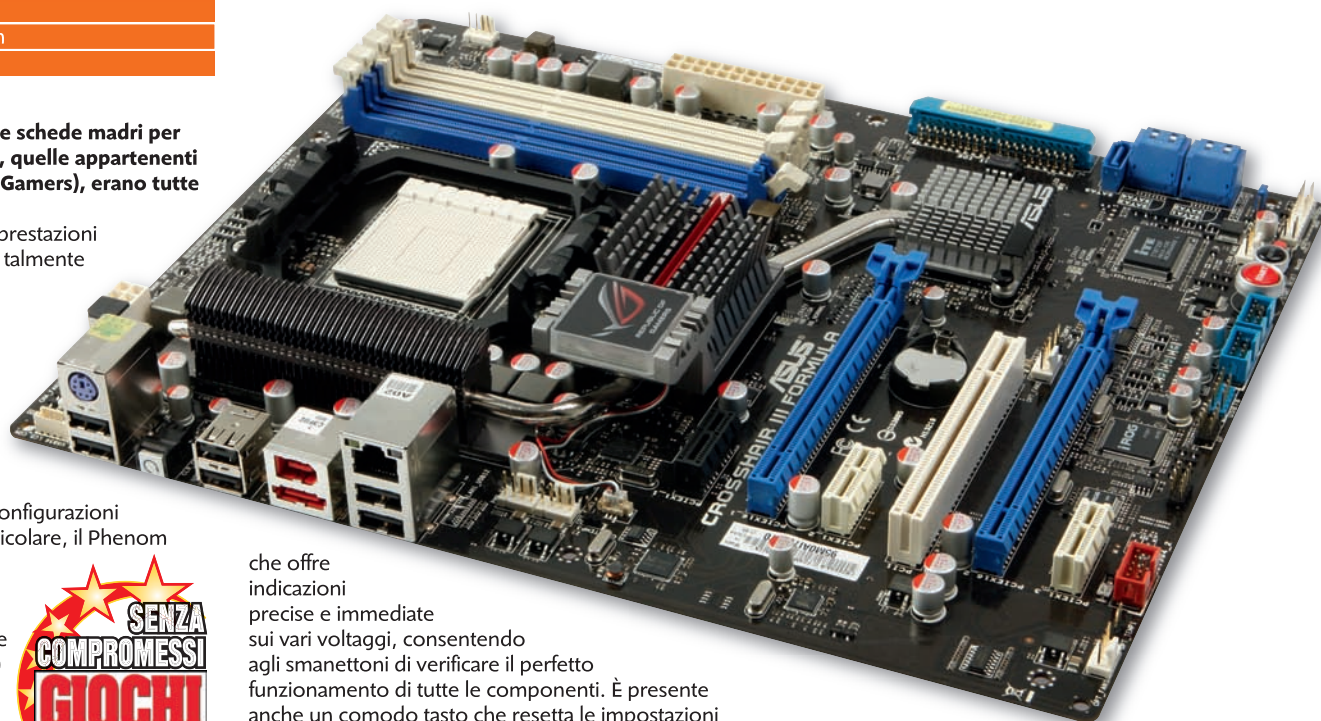
Se disponete dei giochi originali dei vecchi sistemi, poi, potrete estrapolare le ROM per utilizzarle sulla vostra console portatile. Nel caso delle console come il NES, il Mega Drive, lo SNES e via dicendo, sarà necessario possedere un hardware apposito (spesso venduto a cifre folli su eBay), ma con un C64 o un Amiga, tutto sarà più semplice. Nel primo caso, potrete costruirvi o acquistare il cavo XE-1541 (**http://sta.c64.org**), che vi permette di connettere direttamente il drive del C64 al PC per trasferire i dati (se preferite una versione USB, potete guardare qui **www.trikaliotis.net/xu1541**). Lo stesso vale per l'Amiga, ma il kit da utilizzare sarà naturalmente differente (**http://tinyurl.com/2ymxtc**). Un ultimo accenno lo meritano le cassette audio del C64, che tra l'altro erano i media più diffusi nel nostro Paese, complice anche l'assenza (ai tempi) di leggi sulla pirateria del software e la conseguente diffusione in edicola di programmi a basso prezzo su cassetta. Per trasferire queste, bastano un semplice riproduttore di cassette audio collegato alla scheda audio del PC e un software gratuito: troverete un ottimo tutorial in italiano qui **http://tinyurl.com/lj3yxq**. Insomma, non mancano i modi per divertirsi con gli emulatori rimanendo nella piena legalità, senza dover scivolare nella zona grigia delle ROM dimenticate da tempo e ormai introvabili. GIOCHI COMPUTER

ASUS CROSSHAIR III FORMULA

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 249

DA qualche tempo, le schede madri per giocatori di Asus, quelle appartenenti alla serie ROG (Republic Of Gamers), erano tutte dedicate a CPU Intel.

La differenza in termini di prestazioni rispetto alle CPU di AMD era talmente marcata, che pochi giocatori puntavano su queste ultime. Il quadro è recentemente cambiato e, sebbene chi pretende il meglio difficilmente abbandonerà Intel, è innegabile che i più recenti Athlon e Phenom abbiano le carte in regola per non sfigurare in configurazioni di fascia medio bassa. In particolare, il Phenom II X4 955 si è rivelato un prodotto eccellente: è venduto a un prezzo competitivo ed è molto facile farlo salire (anche parecchio) di frequenza, tanto che è attualmente il detentore del record di overclock.

Asus, sempre attenta ai trend, ha realizzato una scheda madre che sembra fatta apposta per i possessori di questo processore. La Crosshair III è basata sul chipset 790FX, il più avanzato di AMD, ma è arricchita da tutti i piccoli particolari che fanno la differenza fra una motherboard standard e una di altissima qualità. Abbiamo, quindi, degli eccellenti condensatori e regolatori di tensione, un efficientissimo sistema di raffreddamento per Northbridge e Southbridge, e una serie di piccoli ma comodi accessori. Un voltimetro, per esempio, che offre indicazioni precise e immediate sui vari voltaggi, consentendo agli smanettoni di verificare il perfetto funzionamento di tutte le componenti. È presente anche un comodo tasto che resetta le impostazioni del BIOS relative alle RAM, consentendo di ripristinare velocemente il funzionamento del PC anche quando, alla ricerca dell'overclock perfetto, si è voluto esagerare troppo nell'abbassare i timing. Naturalmente, è supportato il CrossFire: volendo, potrete montare ben due 4870X2 su questa scheda madre.

"È la miglior scheda madre per AMD"

Per quanto riguarda la sezione audio, Asus si è superata, inserendo una piccola scheda PCI-E contenente un chip X-Fi, il meglio per quanto riguarda il supporto alle API audio. È vero che non sono stati utilizzati gli stessi DAC delle versioni proposte da Creative o Auzentech, ma la qualità rimane più che dignitosa e, in ogni caso, sono presenti le uscite digitali, che permettono di connetterla a DAC esterni.

Insomma, si tratta di un nuovo degno esponente della serie ROG di Asus e, probabilmente, della miglior scheda madre per AMD, per lo meno dal punto di vista delle prestazioni. È l'ideale per costruire un veloce PC basato su Phenom II, e per overclockarlo al limite. Il prezzo è in linea con le schede madri di fascia alta: non è basso, ma è commisurato alla qualità del prodotto.

I tasti per il reset e lo start in evidenza rendono la Crosshair III ideale per essere utilizzata su un banchetto da lavoro, fuori dal case, al fine di tentare record di overclock.

La Crosshair III Formula è la migliore scheda madre per giocatori su socket AM3. È ottima per realizzare PC da gioco molto potenti, basati su CPU Phenom II overclockate al limite.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

7 SENZA 8

La versione di Window 7 destinata agli utenti europei sarà priva di Internet Explorer 8. Lo ha ufficializzato Microsoft, che lascerà agli OEM il compito d'installare il browser nei PC in vendita. In pratica, il colosso di Redmond vuole evitare ogni ulteriore problema con l'anti-trust europeo, che in passato ha comminato alla casa madre di Windows delle multe salate per concorrenza sleale nei confronti degli altri produttori di browser. Chi acquisterà il nuovo sistema operativo per installarlo autonomamente sul proprio hardware potrà comunque adottare IE 8 scaricandolo dalla Grande Rete o preferirgli Firefox, Safari e Chrome, che hanno già dimostrato di funzionare perfettamente all'interno di 7. A compensare l'assenza del browser sarà Morro, il nome in codice dell'antivirus che Microsoft offrirà gratuitamente a tutti i possessori di 7 e, probabilmente, anche agli utilizzatori di Vista. Morro dovrebbe fare il suo debutto a breve, sotto forma di una Beta pubblica che si inserirà tra Windows Firewall e Windows Defender.

MEMORIA VERSATILE

La scheda di memoria Eye-Fi-4PC potrebbe sembrare una comune scheda SDHC per macchine fotografiche digitali, ma in realtà è molto di più. Al suo interno trova posto un controller Wi-Fi in grado di stabilire una connessone ad hoc con il PC, in modo da inviare immediatamente a quest'ultimo gli scatti effettuati. Il segnale prodotto dalla scheda sfrutta il protocollo 802.11g per creare una connessione di 70 metri all'aperto o di 35 metri negli ambienti chiusi, supportando anche il pesante formato RAW e i sistemi di protezione WEP, WPA e WPA2. Il software in dotazione consente il geotagging, ovvero l'identificazione automatica di dove le foto sono state scattate, e l'invio automatico a social network quali Twitter e Facebook.

ATOM TUTTOFARE

Intel ha rivelato alla stampa le

MSI N285GTX SUPERPIPE OC

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi-computer.it
- **Prezzo:** € 399

LA pratica dell'overclock, un tempo limitata a pochi appassionati e spesso osteggiata dai produttori di hardware, è ormai diventata così comune, che sono i produttori stessi a invogliare i propri acquirenti a sperimentarla, se non proprio a offrire schede già portate fuori frequenze standard.

A volte, però, le indicazioni possono essere fuorvianti, come nel caso di questa N285 GTX SuperPipe OC. OC, naturalmente, sta per OverClock. Nonostante il poderoso dissipatore a heatpipe, infatti, il tanto sbandierato overclock di fabbrica si limita a 32 MHz per il clock e a 8 per la RAM, mentre gli stream processor continuano a viaggiare a velocità standard. Non ci vogliono né benchmark, né calcoli complessi per rendersi conto che, rispetto a una GTX 285 standard, praticamente non si noteranno differenze in termini di prestazioni. Inutile dire che un sistema di dissipazione tanto avanzato è sprecato per un incremento così risicato. Fortunatamente, chi vorrà dilettarsi nell'arte del portare le componenti fuori specifiche, potrà salire ulteriormente. Noi abbiamo spinto di altri 50 MHz core e memoria, e di quasi 100 MHz gli stream processor. Anche in questo caso, però, non bisogna aspettarsi miracoli e, nei benchmark più sensibili all'overclock, si guadagneranno 2 o 3 frame al massimo rispetto a una soluzione standard. Divertente forse per gli appassionati di tecnologia, ma decisamente poco utile ai fini pratici.

> ""Non bisogna aspettarsi prestazioni incredibilmente superiori ai modelli standard""

Non bisogna aspettarsi prestazioni fuori dalla norma, dunque, ma ciò non vuol dire che questa SuperPipe non valga nulla. Tutt'altro, grazie all'ottimo sistema di raffreddamento, è possibile giocare con le ventole nel tentativo di ridurre il rumore al minimo, soprattutto quando la scheda è in 2D, e presumibilmente il ronzio delle ventole non è coperto da esplosioni, sgommate o altri effetti sonori dei videogiochi. Se tenute a bassi regimi, le due ventole riescono a raffreddare senza problemi la GPU quasi senza farsi sentire: un deciso passo avanti rispetto al dissipatore stock. Di contro, quando la scheda è spinta al limite, bastano pochi minuti di gioco per far salire il regime di rotazione al massimo, con il risultato che la SuperPipe OC è anche più rumorosa delle 285 con il sistema di raffreddamento standard.

Le due ventole sono molto silenziose ai bassi regimi: in idle, la SuperPipe è quasi inudibile..

Chi è interessato a questo modello di 285, insomma, non deve aspettarsi prestazioni incredibilmente superiori ai modelli standard, ma può in ogni caso contare su un sistema di raffreddamento più efficiente, che terrà meglio a bada la temperatura. Se costasse come una qualsiasi altra scheda, non esiteremmo a consigliare la N285GTX SuperPipe OC senza remore, ma considerato che il prezzo è attorno ai 400 euro (e che è possibile trovare una 285 standard a meno di 350 euro), è meglio valutare attentamente se il dissipatore e il gioco allegato (Tomb Raider Underworld) valgono i circa 50 euro di differenza.

Una 285 caratterizzata da un sistema di raffreddamento molto interessante. La N285GTX SuperPipe OC costa una cinquantina di euro più della media, ma include un gioco e un ottimo dissipatore.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

caratteristiche della prossima generazione di processori Atom, meglio nota con il nome in codice di Pineview e destinata a debuttare durante il mese di ottobre. Inizialmente suddivisa in tre diversi processori dedicati ai netbook e ai nettop, la terza revisione di Atom non punterà tanto sull'aumento delle prestazioni, quanto sul risparmio energetico e sulla possibilità di produrre motherboard ancor più minuscole, dove la sezione grafica e il controller della memoria trovano posto all'interno della CPU. Il modello più efficiente dal punto di vista dei consumi sarà l'N450 a 1,6 GHz, che una volta abbinato al chipset NM10 consumerà soltanto 7 watt, ovvero la metà delle soluzioni attuali. La CPU D510 troverà posto, invece, nei più piccoli PC da desktop, offrendo due core con HyperThreading, 1 MB di cache L2, una frequenza di 1,66 GHz e, soprattutto, la possibilità di utilizzare dei sistemi di raffreddamento completamente passivi.

LARRABEE RIMANDATO

L'apertura di un centro di ricerche dedicato al visual computing all'interno dell'università tedesca di Saarland contribuirà a rendere più competitiva Larrabee, ma non ad accelerarne l'arrivo sul mercato. La GPU che, nelle intenzioni di Intel, dovrebbe competere con la prossima generazione di NVIDIA e ATI, non raggiungerà i case dei giocatori prima del 2010, per motivi non ben specificati. Per rendere leggermente più sopportabile l'attesa, Intel ha voluto sottolineare che la sua prima GPU ad alte prestazioni utilizzerà 32 core P54C, derivati direttamente dai primi Pentium e aggiornati nel comparto dei calcoli in virgola mobile, operanti ad almeno 2 GHz. Il successivo passaggio a una versione a 32 nm non si configurerebbe in un aumento dei core, quanto della frequenza, che potrebbe raggiungere i 3 GHz. In attesa del debutto, non rimane che osservare l'immagine fornita da Intel alla stampa specializzata, rappresentativa delle capacità 3D raggiungibili dalla GPU.

ASUS ENGTX260 MATRIX

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 250

Il dissipatore è inusuale, ma ben studiato, almeno per quanto riguarda il raffreddamento del core. I moduli di memoria, invece, non vengono adeguatamente rinfrescati.

L'ATTUALE generazione di schede video sembra ben lungi dall'essere sostituita a breve: né ATI, né NVIDIA hanno annunciato nuovi chip di fascia alta per i prossimi mesi (escludendo i ritocchi delle attuali soluzioni) e, di conseguenza, anche le GPU apparentemente "vecchie" rimangono a oggi molto competitive.

Uno dei casi tipici sono le GeForce GTX 260, inizialmente poco appetibili a causa di un rapporto prezzo/prestazioni non particolarmente favorevole, ma ora decisamente migliorato. Questa ENGTX260 Matrix, in particolare, tende a costare una cinquantina di euro in più rispetto alla media, promettendo però un notevole potenziale di overclock, garantito sia dalla selezione dei chip, sia da un sistema di raffreddamento studiato ad hoc. Il dissipatore è infatti atipico, caratterizzato da due blocchi rotondi (uno proprio sopra il chip e il secondo sul fondo della scheda) ognuno sormontato da una ventola, e con un più tipico blocco di alluminio in prossimità delle uscite DVI. Il passaggio del calore dal chip ai dissipatori è aiutato da sei heatpipe in rame. Nonostante le dimensioni, la scheda è più leggera della media e va notata l'assenza di un dissipatore sopra i moduli di memoria.

Asus, però, non si è limitata a modificare il sistema di raffreddamento: per semplificare l'overclock ha incluso una nuova utility, iTracker, che permette di selezionare fra alcuni profili predefiniti, oltre che di impostare manualmente le varie frequenze di funzionamento e la velocità di rotazione della ventola. Tale utility si occupa anche di correre ai ripari, riducendo drasticamente le frequenze quando la GPU supera la temperatura di guardia.

> "Il software per l'overclock è ottimo per spremere la GPU al limite"

Utilizzando il profilo predefinito Gaming, i risultati sono poco stimolanti: vengono incrementati il core e gli stream processor, rispettivamente di 26 MHz e 50 MHz, decisamente troppo poco per ottenere differenze sensibili. Abbiamo allora deciso di sporcarci le mani e procedere per tentativi, riuscendo a spingere il core a quasi 800 MHz e gli shader attorno ai 1.580 MHz. Purtroppo, non c'è stato molto da fare per le RAM, che sono salite solo di una ventina di MHz, anche a causa dell'assenza di dissipatori sui moduli di memoria. Aggiungendone alcuni, probabilmente, si potrebbero ottenere risultati leggermente migliori, ma in ogni caso non bisogna aspettarsi miracoli da moduli che sono spinti vicino ai limiti della loro tecnologia. Dopo il nostro overclock, comunque, i valori dei benchmark sono saliti in maniera sensibile, avvicinandosi parecchio a quelli del modello superiore 275, che conta su un maggior numero di stream processor.

La ENGTX260 Matrix è un prodotto decisamente ben realizzato dal punto di vista ingegneristico, dotato anche di un software per l'overclock ottimo sia per i neofiti, sia per chi vuole "giocare" con i parametri per spremere la GPU al limite fisico. Ne vale la pena? Considerando che costa quanto una GTX 275, a nostro avviso no. Certo, si può overclockare alla grande, ma il chip 260 ha sempre 32 stream processor in meno rispetto alla sorella maggiore e, per quanto si riesca a salire di frequenza, difficilmente si otterranno prestazioni superiori a una GTX 275. Bisogna riconoscere che il sistema di raffreddamento è decisamente efficiente e, in 2D, la scheda è praticamente inudibile.

Una scheda capace di salire parecchio con le frequenze. Il prezzo è troppo elevato, pari a quello di modelli più veloci che, magari, si overclockano meno, ma che sono basati su un numero maggiore di stream processor.

6½

AMPIA VISIONE

Chi vuole godere di un'ampia visione laterale durante le sessioni di guida di Burnout Paradise ha oggi un alleato in NEC. Il colosso giapponese ha immesso sul mercato un monitor curvilineo da 43 pollici, basato su retroilluminazione DLP. La risoluzione raggiungibile dalla periferica è quella WXGA, disposta in un inedito formato 32:10, pari a 2880x900 pixel caratterizzati da un rapporto di contrasto 10.000:1 e una reattività di soli 0,02 ms. In sostanza, il monitor unisce la superficie di due 16:10 da 1440x900, eliminando il problema delle cornici che tanto infastidisce i giocatori. Il prezzo dell'oggetto è, però, più compatibile con le attività professionali, avvicinandosi ai 7.000 dollari.

RICARICA RADIO

Alcuni ricercatori di Cambridge, utilizzando i fondi offerti da Nokia, stanno lavorando alla creazione di un prototipo di cellulare capace di trarre energia dalle onde radio presenti nell'ambiente. All'interno del prototipo troveranno posto due circuiti passivi chiamati RFID (Radio Frequency Identification), capaci di trasformare in elettricità le onde prodotte dai router, dai ripetitori televisivi e dalle antenne dedicate alla telefonia mobile. L'obiettivo è di raggiungere una capacità di trasformazione pari o superiore ai 50 milliwatt, in modo che il prototipo riesca a ricaricare molto lentamente la batteria in uso, così da prolungarne l'autonomia.

FATALMENTE ESTREMO

L'americana Fusion-IO, specializzata nella produzione di SSD ad altissime prestazioni per server aziendali, ha presentato durante l'ultimo E3 il suo primo prodotto dedicato ai videogiochi. Griffato dall'immancabile Johnathan "Fatal1ty" Wendel, l'ioXtreme prende forma in una scheda PCI-E 4x capace di contenere 80 GB di dati, ma soprattutto di raggiungere una larghezza di banda media di 520 MB al secondo. Fusion-IO non ha rivelato le velocità di scrittura e lettura, ma

GP2X WIZ

- **Produttore:** GamePark Holdings
- **Distributore:** Tecnologie Creative
- **Internet:** www.gp2xwiz.com
- **Prezzo:** € 179

LA coreana GamePark Holdings ha da poco reso disponibile la nuova versione della sua console portatile open source, per l'occasione rinominata GP2X Wiz.

Introduzione obbligatoria: se non seguite da vicino la scena, potreste esservi soffermati su questa pagina attirati dalla foto che, tutto sommato, pare ritrarre una sorta di Game Boy Micro. Non è così, e non è questa la prerogativa o, addirittura, il campo di competenza del GP2X Wiz. Dal nome tutt'altro che esotico e pericolosamente vicino al campo dei codici fiscali con una spruzzata di Hogwarts, il GP2X Wiz è un piccolo ma potente hardware "sociale", nel senso che si rimette nelle mani di chi lo compra e dei tanti appassionati che vorranno espanderne le potenzialità. La natura open source del progetto rende il GP2X Wiz una vera e propria centralina multimediale portatile in continuo divenire, che potrebbe oggi essere limitata in qualche senso da applicazioni ancora non del tutto convincenti, magari già sorpassate domani da nuove versioni, solitamente (ma non sempre e soprattutto non per forza) gratuite.

La caratteristica principale del GP2X Wiz, ovvero quella che l'ha resa visibile per una buona parte di appassionati, è la sua naturale predisposizione al retrogaming. Considerata la foggia da console, è naturale che sia il mondo dei videogiochi a guardare con maggiore interesse a un progetto simile. E una piccola console portatile open source fa subito rima con "retrogaming", inutile girarci troppo attorno. GP2X Wiz permette di sfruttare i 533 MHz del suo processore ARM9 per infilarsi nel dorato mondo dei ricordi e della malinconia lacrimevole in qualsiasi frangente della giornata. Grazie alle ottime potenzialità tecnologiche (la velocità di clock del processore di cui sopra, che oltretutto particolari emulatori possono tranquillamente "dopare" fino ai 700 MHz), allo schermo touch screen non particolarmente esteso (2,8 pollici), ma chiaro e dai colori vibranti, e ai controlli di buona qualità e ben disposti, è naturale provare a cercare nel GP2X Wiz una vera e propria macchina del tempo. Il numero di software di emulazione già disponibili è più che soddisfacente, andando a coprire più o meno tutte le "macchine" del passato di un certo interesse (Mega Drive, NES, PC Engine, Neo Geo, Super Nintendo), ma la vera chicca è rappresentata da una rinnovata attenzione per il MAME, presente in una configurazione appositamente pensata che dà più di una soddisfazione.

Non solo giochi del passato, però, dato che il Wiz offre di serie alcuni titoli gratuiti (tutti piuttosto elementari, nulla per cui strapparsi i capelli) e il supporto al formato .swf (Flash) che in futuro potranno portare più di una gioia agli acquirenti. Oggi come oggi, trasportare un gioco in .swf dal proprio browser al Wiz crea, nella stragrande maggioranza dei casi, solo una delusione, ma quando (e se) la scena sarà sufficientemente attiva da portare alla creazione di veri e propri giochi in .swf pensati appositamente per il Wiz, le cose potrebbero cambiare.

La panoramica si chiude con uno sguardo alle caratteristiche multimediali della console, che permettono la riproduzione di file musicali (.mp3, .wav, .ogg) senza grossi problemi, ma va detto che manca un equalizzatore e attualmente non vengono supportate le playlist. Anche i video hanno la loro da dire, con qualche incertezza, purtroppo, dato che dalle nostre prove è emersa chiaramente una certa scattosità nella riproduzione di qualsiasi filmato non riconvertito direttamente alla risoluzione cui lavora il Wiz (320x240). Il visualizzatore d'immagini, invece, non ha generato alcun mal di testa...

"È un piccolo, ma potente hardware sociale"

Schermo sensibile al tocco, CPU a 533 MHz, ingresso per schede SD: il GP2X Wiz ha molto da dire, ma lascerà agli appassionati la parola.

Una buona risorsa tecnologica, questo Wiz, che permette di crescere, di aggiornarsi e di espandersi di pari passo con la passione e la volontà del pubblico che vorrà studiarlo e sfruttarne al meglio l'architettura aperta. Oggi come oggi è un buon risultato a un buon prezzo, domani chissà.

Un voto che, speriamo, sarà soggetto a mutazioni continue nel tempo. Eccellente per il retrogaming, oggi il Wiz è un buon progetto con qualche limite, ma se la scommessa della natura open source sarà vinta, allora non ci sarà di che preoccuparsi.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

secondo l'ingegnere capo dell'azienda (il leggendario Steve Wozniak, già fondatore di Apple) l'ioXtreme è in grado di quintuplicare le prestazioni offerte dal miglior SSD in commercio. I punti deboli dell'ioXtreme sono il prezzo, fissato in prossimità dei 900 dollari, e l'esclusiva compatibilità con i sistemi operativi a 64 bit.

IL CASE DEL CORSARO

Partita dalle RAM e allargatasi al campo delle PSU e dei sistemi di raffreddamento, l'attività produttiva di Corsair elenca oggi anche un case. L'Obsidian 800D è un prodotto di grandi dimensioni dedicato agli appassionati e composto d'acciaio e alluminio, che si distingue dalla concorrenza grazie ad alcune novità. Ad affiancare un sistema a scomparti dedicato all'alimentazione, agli hard disk e alla scheda madre sono, infatti, una paratia laterale volta ad accogliere tutti i cavi, 4 cassetti estraibili destinati agli hard disk e un pannello smontabile posto direttamente dietro il socket della CPU. Quest'ultimo permette di accedere al sistema di fissaggio posteriore del dissipatore, rendendo possibile la sostituzione di questo componente senza dover scollegare l'intera scheda madre dal case. Il gigantesco Obsidian, completo di finestra in acrilico e 3 ventole da 80 mm, viene proposto a un prezzo prossimo ai 300 euro.

BLU ECONOMICO

Lite-On ha annunciato la disponibilità di un lettore Blu-ray interno per PC caratterizzato da un prezzo particolarmente concorrenziale. Il modello iHOS102 è munito di interfaccia SATA, 2 MB di memoria buffer e può leggere senza problema alcuno sia i Blu-ray commerciali, sia quelli masterizzati (BD-R e BD-RE) alla velocità di 4x, ma soprattutto può essere comprato a soli 60 euro. L'unità non può masterizzare né CD, né DVD, ma è accompagnata dal software CyberLink TrueTheater HD, essenziale se si desidera riprodurre i film HD in Windows XP o Vista.

SPACE ACE

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

- **Produttore:** Digital Leisure Inc.
- **Prezzo:** € 3,99
- **Per:** iPhone, iPod Touch
- **Versione provata:** iPhone
- **Internet:** www.digitalleisure.com/

VERA e propria miniera d'oro per gli appassionati di retrogaming, l'iPhone abbatte oggi l'ultima frontiera che impediva ai nostalgici di godere appieno del catalogo dei vecchi, pionieristici titoli dei ruggenti Anni'80.

Benché l'hardware delle piattaforme "mobile" in commercio (telefoni cellulari, ma anche console portatili, iPod, eccetera), sino a poco tempo fa, fosse più che adatto a fornire i modesti requisiti necessari per far girare adeguatamente i titoli dei vecchi coin-op, c'era ancora un'intera categoria di giochi, forse un po' di nicchia, per i quali ciò non era del tutto vero.

Il riferimento va al genere dei cosiddetti "laser-game". *Dragon's Lair*, *Space Ace*, *Firefox*, *Cliff Hanger*, questi alcuni dei titoli più celebri: veri e propri cortometraggi interattivi che, pur dotati di una giocabilità fortemente limitata, contrapponevano una grafica spettacolare al look rozzo e rudimentale dei giochi dell'epoca.

Oggi iPhone (e iPod Touch, che ha praticamente lo stesso hardware), ha però i requisiti per far girare una replica fedele dei laser game dell'epoca: a intuirne le potenzialità e a occuparsi del processo di conversione è stata una piccola compagnia canadese chiamata Digital Leisure. Primo esponente della serie: lo spettacolare *Space Ace* di Don Bluth. Il gioco, riprodotto in alta risoluzione, è una replica fedele e integrale dell'originale dell'83, con tutti e 13 i livelli sequenziali che raccontano le vicende di Ace, la fidanzata Kimberly e il malvagio alieno Borf.

Il sistema di gioco è rimasto immutato, riducendosi all'apprendimento e alla mera ripetizione di un set predeterminato di mosse da eseguire, con ordine e tempestività, in ogni singolo livello. La corretta esecuzione della giusta sequenza di comandi consente al giocatore di procedere nella visione del cortometraggio. Qualsiasi errore, invece, comporta la prematura fine del protagonista e la necessità di ricominciare il livello da capo.

Digital Leisure non si ferma certo qui. Saranno presto in arrivo, infatti, altri due grandi classici: *Mad Dog McCree* e il leggendario *Dragon's Lair*.

Alla maggior parte dei giocatori sotto i 25 anni potrebbe non piacere. Di contro, per molti altri potrebbe rappresentare, da solo, un buon motivo per comperarsi l'iPhone.

Provato

DJ MIX TOUR

Continua l'offensiva "iPhone" di Gameloft. La popolare casa di sviluppo francese, probabilmente ingolosita dalle potenzialità commerciali offerte dall'AppStore di Apple, sta infatti moltiplicando i propri sforzi produttivi a favore del "melafonino" voluto da Steve Jobs e propone, mese per mese, nuove divertenti applicazioni. Tra queste, *DJ Mix Tour*, presentato a Los Angeles all'E3, pur non essendo una delle proposte più originali, sembra di quelle immediatamente giocabili. Si tratta, in effetti, dell'ennesima rivisitazione di un "gioco musicale" in stile *Guitar Hero*. *DJ Mix Tour* offre una scelta tra 16 brani differenti (tutte cover purtroppo, nessun brano originale) che possono "interpretati" semplicemente premendo con tempestività i pulsanti colorati che scorrono verso il basso. Tre le modalità di gioco: Partita veloce, Carriera e Mixer. È quest'ultima un'interessante variazione sul tema, che permette ai giocatori di mixare e scratchare i brani proposti.

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 3,99**
- Versione provata: **iPhone**
- Internet: **www.gameloft.it**

Non è proprio il massimo, in tema di originalità, ma come gioco musicale è abbastanza convincente. 7½

Provato

TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO

È uscito di recente, nelle sale italiane, il secondo episodio della saga di "Transformers", la popolare serie fantascientifica prodotta da Paramount e ispirata agli omonimi cartoni animati. Glu, che già aveva acquistato la licenza per la realizzazione della versione mobile del primo capitolo, si ripete con questo riuscito sequel dal vago sapore di déjà vu. Anche *Transformers 2* non eccelle per originalità, sfruttando un cliché già sperimentato con successo in una miriade di titoli analoghi: il titolo è essenzialmente un gioco di combattimenti in 2D a scrolling orizzontale, sullo stile, per intenderci, del vecchio *Double Dragon*. Ricalcando in maniera un po' forzata e pretestuosa la trama del lungometraggio, *La Vendetta del Caduto* propone 9 livelli d'azione nei "panni" di Optimus Prime, capo degli Autobot (i buoni del film) nella sua perenne lotta contro i malvagi Decepticon. Da apprezzare la capacità del robot di trasformarsi in veicolo e accedere, così, ad aree altrimenti impenetrabili.

- Produttore: **Glu**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Internet: **www.glu.com**

Un gioco di combattimenti 2D senza idee rivoluzionarie. Ma agli appassionati dei "Transformers" piacerà. 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

LA RIVOLUZIONE SILENZIOSA...

C'è aria di cambiamento nel mondo della telefonia mobile, una nuova tendenza che, silenziosamente, sta cominciando a diffondersi. L'esempio più eclatante si è visto all'ultima Apple WorldWide Developers Conference di San Francisco. La conferenza annuale della casa di Cupertino dedicata agli sviluppatori, quest'anno, ha visto il lancio del nuovo iPhone 3Gs. Per la prima volta nella sua storia, Apple ha invitato sul palco (primo tra gli sviluppatori) Gameloft, a presentare le nuove applicazioni per iPhone. In questa occasione, la società francese, il cui interesse nei confronti di iPhone e della famiglia iPod cresce di mese in mese, ha presentato l'ottimo *Asphalt 5*, un gioco la cui grafica è stata paragonata a quella del "vecchio" Dreamcast, la leggendaria console a 128 bit di Sega. Al di là della spettacolarità del gioco, è il fatto stesso che un produttore di videogiochi sia stato invitato a presentare i propri prodotti, insieme ad altri colossi (del calibro, per intenderci, di TomTom, il celebre produttore di navigatori GPS portatili) assai più seriosi. È un segno dell'importanza che il mobile gaming sta acquisendo a livello mondiale. Non può essere casuale, inoltre, la scelta di Apple di far concludere la "parata" di sviluppatori sul palco con un altro gioco: *Star Defense*, prodotto da Ngmoco (se siete curiosi, date un'occhiata al sito ufficiale: **http://stardefense.ngmoco.com**). AppStore, il canale di acquisti online di Apple, peraltro, già brulica di giochi, alcuni scaricabili gratuitamente. Se il buongiorno si vede dal mattino, siamo tutti ansiosi di scoprire cosa ci riserverà il resto della giornata.

Il Sistema GIUSTO

La configurazione più costosa sfrutta l'arrivo di un nuovo monitor, e il calo di prezzo di alcuni componenti, per avvicinarsi alla soglia dei 3.000 euro di spesa complessiva. Contemporaneamente, scompare l'ultimo componente PCI, sancendo la fine di una lunga era.

MENO POLLICI

Dopo essere stato abbinato per mesi a un Dell da 27 pollici, il nostro Sistema ideale ha ora come compagno uno schermo Samsung da 25,5 pollici. Il passaggio a una diagonale di dimensioni inferiori non ha motivazioni esclusivamente economiche: il Dell, in alcuni esemplari, soffre infatti di un difetto chiamato dagli appassionati "input lag", che si configura in uno scarto temporale tra l'elaborazione delle immagini da parte della scheda video e la loro visualizzazione sullo schermo. Un ritardo di 2-3 fotogrammi che sembra accompagnare quasi tutti i monitor da 27 e 30 pollici, non sempre evitabile aggirando i chip di interpolazione presenti in queste costose periferiche. Il Samsung da noi scelto fa dimenticare il problema, essendo basato su un pannello TN particolarmente reattivo. Torneremo a suggerire gli splendidi colori dei pannelli MVA e IPS quando il problema dell'input lag scomparirà completamente, per la felicità dei fraggatori più competitivi.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 940 € 480**
Socket 1366 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – QPI 4,8 Gt/s – 130 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 230**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: PHENOM II X4 925 € 160**
Socket AM3 - 2,8 GHz - quad core - 2 MB cache L2 - 6 Mb cache L3 - HyperTransport 3,6 Gt/s - 95 watt

Il Sistema ideale non è animato dal più potente processore del mercato, ma da un Core i7 che offre prestazioni ineccepibili in ogni tipo di gioco o applicazione, costando la metà del modello 965 Extreme. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre il Sistema base si appoggia a un versatile Phenom II capace di supportare sia le DDR2, sia le più veloci DDR3, grazie alla retrocompatibilità con il socket AM2+.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 430**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 275 € 230**
650 MHz core – 896 MB GDDR3 2,3 GHz – bus 448 bit – 240 shader 4.0

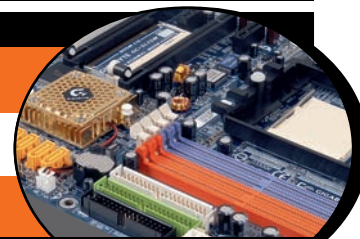
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 110**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

NVIDIA reclama un posto nel Sistema ideale con la sua GTX 295, che unisce due GPU GT200 in una sola scheda, riuscendo a superare la precedente campionessa del mondo 3D (la 4870X2 di ATI). La nuova Radeon HD 4890, pur essendo un buon prodotto, non riesce a raggiungere le stesse prestazioni della GTX 275 di NVIDIA.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: EVGA X58 Classified € 430**
Intel X58 - socket 1366 - 6 DDR3 - 4 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 1x - 1 PCI - 9 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro Turbo € 120**
Intel P45 - socket 775 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 2.0 16x - 1 PCI-E 2.0 8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 5 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte MA790XT-UD4P € 110**
AMD 790X - socket AM3 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 8 SATA - 8 USB

Tutte le piattaforme scelte permettono l'impiego contemporaneo di più VGA e sono particolarmente propense a facilitare le operazioni di overclock della CPU. Il sistema più costoso utilizza il versatile chipset X58, compatibile sia con le configurazioni CrossFire, sia con le SLI, ma il socket 775 del Sistema medio è minacciato dall'arrivo di nuovi Phenom II, che potrebbero, nei prossimi mesi, sancire il definitivo abbandono delle DDR2.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Dominator GT TR3X6G2000C8GTF € 320**
3 DIMM da 2 GB - latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz - 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 60**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2 € 55**
2 DIMM da 2 GB - latenze 9-9-9-24 a 1333 - 1,5v

Mentre il Sistema base e quello ideale utilizzano delle veloci DDR3, la configurazione media rimane legata alle vecchie DDR2, a causa del chipset P45. I 1.066 MHz di queste ultime riescono però a competere con le DDR3 a 1.333 MHz grazie a delle latenze complessivamente più ridotte. Rimangono inarrivabili, quanto a prestazioni, le Dominator GT della configurazione più costosa, munita di 6 GB a 2 GHz.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 380
25,5" pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 310
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ SISTEMA BASE: LG W2284F-PF € 180
22 pollici - risoluzione 1680x1050 - DVI - VGA - 2 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. A differenziare i due modelli delle configurazioni più costose è solo la diagonale, che passa da 25,5 a 24 pollici, preservando comunque la possibilità di visualizzare filmati e giochi in Full HD. Lo schermo più economico è privo di ingresso HDMI, ma può riprodurre i Blu-ray tramite l'ingresso DVI.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 110
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 400
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 100
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.070	€ 1.340	€ 820
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

Con la della bella stagione, amici e parenti lasciano le città per raggiungere le più disparate località di vacanza. Ecco tre webcam perfette per mantenere i contatti con gli ambienti esotici.

Logitech QuickCam Sphere AF

€ 120

Una base motorizzata capace di seguire automaticamente il volto dell'utente, abbinata a un obiettivo in vetro Carl Zeiss. La miglior webcam disponibile per chi effettua chiamate dal desktop fisso di casa, anche per lavoro.
www.logitech.com

Creative Live CAM Optia AF

€ 80

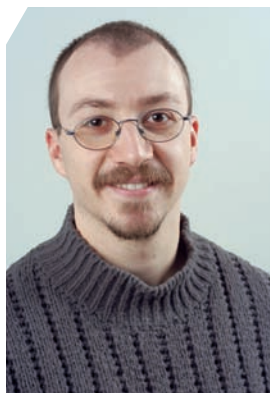
Risoluzione 1600x1200, funzionalità autofocus e un microfono direzionale in grado di catturare solo la voce dell'utente, filtrando i rumori ambientali. Il modello di punta Creative punta sulla qualità dell'immagine e dell'audio.
www.creative.com

Microsoft LifeCam Show

€ 70

6 cm di lunghezza e 3 di larghezza, abbinati a un corpo estremamente sottile. La WebCam più adatta a trovare posto sui notebook offre una risoluzione di 2 MegaPixel e un angolo di ripresa di 71 gradi.
www.microsoft.it

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

COMPATIBILITÀ MARITTIMA

La spiaggia non è l'ambiente più adatto per gli oggetti elettronici. La sabbia s'infila tra i tasti dei notebook e graffia il display degli smartphone. Le creme solari impiastricciano gli schermi LCD, mentre le antenne Wi-Fi faticano a raggiungere gli ombrelloni più vicini alla battigia. Quanto dovremo aspettare per avere un PC ripiegabile e lavabile in acqua salata? Fare ipotesi è difficile e, soprattutto, stancante. Meglio impegnare le stesse energie in un appassionante e "analogico" libro.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

VIRUS RAIDER

La mia copia di *Tomb Raider Anniversary* si blocca subito dopo il video introduttivo, segnalando un errore chiamato **StackHash_b195**. Utilizzo un Phenom 9550 con Radeon 3850 e Catalyst 9.4.

Simo

L'errore da te riscontrato sembra essere prodotto da una funzionalità introdotta nelle CPU di ultima generazione e sfruttata a partire dal Service Pack 2 di Windows XP. Il DEP (Data Execution Prevention), noto nelle versioni italiane del sistema operativo come Protezione Esecuzione Programmi, dovrebbe bloccare le applicazioni che tentano di avviare del codice in zone protette della memoria, inibendo sul nascere l'azione dei virus. Il gioco di Eidos effettua un'operazione che, in alcuni rari casi, viene considerata "illecita" da parte di questa funzionalità, che si attiva conseguentemente per bloccare l'eseguibile. Il metodo più semplice per evitare il problema consiste nell'entrare nella sezione **Sistema** del Pannello di controllo e, nella scheda **Avanzate > Impostazioni Prestazioni > Protezione Esecuzione programmi**, mettere il segno di spunta alla voce **Attiva protezione esecuzione programmi per tutti i servizi tranne quelli selezionati**. In questo modo, è possibile aggiungere l'eseguibile **Tra.exe** (quello dell'avventura della bella Lara Croft) all'elenco dei programmi non controllati.

L'esecuzione di *Tomb Raider Anniversary* può scontrarsi con le istruzioni NX degli ultimi processori Intel e AMD.

ESPLORATORE PERSO

Da quando ho installato Internet Explorer 8 ho problemi di navigazione. Spesso devo avviare il browser 20 volte, prima di riuscire ad aprirlo. In seguito, i siti rimangono comunque irraggiungibili, nonostante il PC sia collegato, riceva e-mail e permetta di chattare senza problemi.

Stefano

I sintomi da te esposti assomigliano a quelli riscontrati da altri lettori che hanno scaricato la versione di IE 8 completa di funzionalità dedicate a MSN. In presenza di Windows XP SP3, tale versione non modifica correttamente il registro di Windows durante l'installazione, minando il funzionamento di alcune dll. Per risolvere il problema, è possibile utilizzare l'eseguibile Regsvr32.exe, richiamabile dalla casella esegui del menu Start. Inserendovi il comando **regsvr32 urlmon.dll**, la mancata connessione dovrebbe sparire. Nel caso persistesse, dovrai impiegare lo stesso comando seguito da **shdocvw.dll**, **actxprxy.dll**, **oleaut32.dll**, **mshtml.dll**, **browseui.dll** e **shell32.dll**. Se, dopo queste operazioni, il browser rimanesse comunque recalcitrante, non resta che disinstallarlo da installazione applicazioni e procedere a un secondo setup, utilizzando il pacchetto privo delle personalizzazioni dedicate a MSN, o passando direttamente a Firefox o a Google Chrome.

L'ottava versione di Explorer può essere fonte di problemi con Windows XP, in presenza del Service Pack 3.

MODEM CAPRICCIOSO

Vorrei utilizzare il Nokia N95 come modem Bluetooth, per estendere la connessione Internet del cellulare al mio Notebook. Il portatile riconosce il telefono come "Modem generico" USB, ma,

Potenza centellinata

Anni or sono, Tim Sweeney, il programmatore capo di Epic Games, fece scalpore dichiarando che le soluzioni video integrate nei chipset Intel rappresentavano il maggior limite alla trasformazione dei PC nella piattaforma di gioco dominante. Oggi, con l'esplosione dei Netbook basati su Atom e GPU della serie 900, quelle parole sembrano quanto mai profetiche: questi minuscoli apparecchi, destinati a entrare nelle cartelle di migliaia di scolari e nelle borse di chi si appresta a raggiungere le spiagge e le montagne del Bel Paese, non riescono a eseguire nemmeno *Quake Live*, ovvero un plug-in per browser basato su un motore grafico di dieci anni fa. Si può solo sperare che, prima di raggiungere il punto di saturazione del mercato, NVIDIA e ATI corrano ai ripari, proponendo delle soluzioni energeticamente economiche capaci di eseguire almeno i titoli "leggeri", a tutto vantaggio di Steam e similari, che vedrebbero il loro pubblico decuplicarsi sotto la spinta prodotta da questi piccoli apparecchi.

al momento della connessione, invece delle pagine Internet appare il messaggio di errore **734: Protocollo di controllo di collegamento ppp terminato**. Ho provato a disabilitare l'opzione Negozia connessione multipla per connessioni singole e a scegliere la modalità non protetta, come consigliato da Microsoft, ma senza risultato.

Ezio

Per permettere il transito dei dati dal telefono al PC, il modem bluetooth deve essere configurato attraverso una stringa testuale. Raggiungi la sezione **Opzioni modem e telefono** del Pannello controllo (che sarà apparsa dopo il rilevamento della periferica Bluetooth). Seleziona il dispositivo nell'elenco presente nella scheda **Modem**, premi il pulsante **Proprietà** e, in seguito, la finestra **Avanzate**. Nella casella di testo, inserisci la stringa **at+cgdcont=1,"IP","Internet"** e premi **Ok**. Il telefono dovrebbe iniziare a trasmettere i dati correttamente anche disabilitando tutte le opzioni relative all'account e alla password, perché nella connessione remota dovrebbe essere già correttamente indicato il numero di composizione ***99#**. Questo tipo di configurazione generica, però, potrebbe collidere con il tuo abbonamento, utilizzando una rete diversa da quella prevista dal tuo piano tariffario. Onde evitare brutte sorprese, ti consiglio di contattare il servizio clienti del tuo provider, che potrebbe consigliarti d'inserire un punto d'accesso specifico, per esempio modificando la stringa, in at+cgdcont=1,"IP","web.omnitel.it". In alternativa alla configurazione manuale, puoi comunque sfruttare l'applicazione Nokia PC Suite, che oltre ad offrire un comodo menu di scelta dei punti d'accesso, propone molte funzionalità secondarie a chi vuole aggiornare e sincronizzare il software dei telefoni serie N.

ACER DIGITALE

Vorrei utilizzare il nuovo Aspire Revo R3600 in abbinamento a un televisore analogico munito d'ingresso SCART, ma non sono sicuro che la piccola soluzione Ion di Acer supporti l'uscita Video Composito.

Wolfgare

Il piccolo Revo R3600 ha attirato l'attenzione di molti lettori, in parte perché rappresenta la prima soluzione desktop basata sulla piattaforma Ion di NVIDIA, in parte grazie al controller con sensore di movimento che opzionalmente lo accompagna. Se si escludono i minigiochi specificatamente sviluppati da Acer, il Revo rimane comunque decisamente inadeguato all'esecuzione di titoli ludici per PC, offrendo un framerate inferiore ai 20 FPS anche riducendo al minimo il dettaglio e la risoluzione di motori 3D leggeri, quali il Source. Come Media Center si comporta invece egregiamente, almeno fin quando è la GPU a sobbarcarsi l'accelerazione video (come nel caso dei Blu-ray). Sul piano delle uscite video, però, questo nettop non contempla i televisori analogici, elencando solo una porta VGA e una HDMI. Per sfruttarlo come desideri devi quindi munirti di un convertitore VGA-SCART: tra i tanti disponibili nei negozi di elettronica spicca per qualità lo Scart Adapter III, capace di convertire il segnale destinato ai monitor in RGB e S-Video. Il piccolo apparecchio è facilmente acquistabile su Internet a un prezzo inferiore ai 50 euro, trae la sua alimentazione da una porta USB e può convertire in formato PAL le risoluzioni 640x480, 800x600, 1024x768 e 1280x1024.

TITOLO TOSSICO

Sul mio PC, composto da Core 2 E8400, 4 GB di RAM, motherboard P5Q-Pro e Sapphire 4870 Toxic Edition, tutti i giochi più impegnativi (*CoD 4* e *World at War*, *Crysis* e *Crysys Warhead*) girano senza problemi. *Grand Theft Auto 4*, invece, si blocca dopo circa 10 minuti. Ho letto che alcuni hanno risolto aggiornando il BIOS della VGA, ma per la mia Toxic non ho trovato update validi.

Luigi

I crash di *GTA 4* in presenza dei Radeon 4870 sono stati specificatamente risolti da una patch ufficiale, che la rete Games for Windows LIVE e il Social Club di Rockstar dovrebbero proporti automaticamente, non appena accedi al tuo account online. In caso contrario,

Aiuto esterno

Il nostro affezionato SlimShady, dopo aver verificato i problemi riscontrati da chi impiega Vista e XP con l'episodio *Soul Reaver* della serie *Legacy of Kain*, ci ha scritto offrendo una soluzione. La riportiamo di seguito, ringraziandolo e invitando tutti i lettori capaci di risolvere ostacoli d'esecuzione altrettanto ostici a fare lo stesso: "Dopo la normale installazione del gioco, è necessario applicare due patch: la 1.2 ufficiale, disponibile all'indirizzo **tinyurl.com/lmclac** e quella sviluppata in modo indipendente dai fan, scaricabile dall'URL **tinyurl.com/klghf9.** In seguito, bisogna impostare la modalità compatibile con Windows 98 e copiare nella cartella principale del gioco tutti i file con estensione .rpl presenti sul CD. Il posizionamento nella stessa cartella del file SR1WinPlayFix.zip **(tinyurl.com/m7g3pp)** e la sua esecuzione rappresentano l'ultimo passaggio prima del lancio del gioco, che funzionerà senza ulteriori intoppi."

Solo per esperti Tasti di classe

Come ogni appassionato di *Team Fortress 2* sa bene, passare dalla creazione di una torretta automatica all'assemblaggio di un teleporter può essere un'operazione particolarmente laboriosa. Utilizzando le opzioni del gioco, ci si ritrova, indossando i panni di un Ingegnere, a percorrere un paio di menu, prima di effettuare l'azione desiderata. Agendo sui file di configurazione presenti nella cartella **Steam\Steamapps\nomeutente\team fortress 2\tf\cfg**, invece, è consentito sviluppare delle personalizzazioni mirate per ogni classe. Aprendo il file **engineer.cfg** con il Blocco note e inserendo il comando **echo **Execing Engineer Config**** seguito da **bind "KP_ENTER" "build 3"** e **bind "KP_PGDN" "build 0"** si ottiene, per esempio, si ha facoltà di svolgere alcune mansioni di questo specifico ruolo utilizzando i tasti del pad numerico, senza influenzare i comandi delle altre classi. L'abbinamento di un tasto a un comando avviene con la sintassi **bind "tastoscelto" "comando"**. Di conseguenza, inserire il testo **bind "k" "voicemenu 0 0"** farà sì che la pressione del tasto K si rifletta nella richiesta vocale di un medico da parte del nostro personaggio. All'indirizzo **http://tf2wiki.net/wiki/Community_Scripts** sono disponibili delle configurazioni facilmente copiabili e pensate per facilitare le operazioni di tutte le classi, selezionando l'arma più adatta quando si adotta il mimetismo della Spia, passando istantaneamente dal mirino telescopico alla pistola o attivando automaticamente la supercarica dei Dottori.

Tra le cartelle di Steam si nasconde la possibilità di configurare separatamente i tasti di tutte le classi partecipanti agli scontri di *Team Fortress 2.*

procedi ad aggiornare manualmente il gioco utilizzando l'eseguibile disponibile all'indirizzo **www.rockstargames.com/support/IV/PC/patch/index.html**. Il problema del BIOS da te citato dovrebbe, in teoria, interessare solo i possessori delle schede Sapphire 4870 con 512 MB di GDDR5 e non il tuo esemplare Toxic Edition; ciononostante, bloccare la frequenza della tua GPU durante le scorribande di Niko Bellic potrebbe rivelarsi comunque utile, sebbene piuttosto laborioso. Scarica la versione 2.24 di RivaTuner (**http://downloads.guru3d.com/download.php?det=163**) e, nella finestra principale del programma, premi il pulsante d'espansione visibile nella casella di testo. Scegli la voce **Low Level Settings** e, nel menu dedicato all'overclock, metti il segno di spunta su **Enable low-level hardware overclocking**. Imposta una velocità della GPU pari a 770 o 780 MHz e, usando il pulsante a forma di disco nella sezione **Overclocking profile settings**, crea un profilo chiamato con un nome a tua scelta. Entra nella scheda **Launcher**, premi il pulsante **+** di color verde e scegli l'opzione **Regular Item** inserendo il nome **GTAToxic**. Usa il pulsante **Associated overclocking profile** per selezionare il profilo precedentemente creato e abbinalo all'eseguibile di *GTA* con l'opzione *Associated Application*. Così facendo, costringerai la scheda a operare alla massima velocità durante l'esecuzione del gioco, aggirando la funzionalità ATI PowerPlay integrata nei Catalyst, capace di produrre non pochi grattacapi ai possessori di Radeon 4870.

ANOMALIA TEMPORALE

Ho acquistato *Braid* via Steam e l'ho parzialmente completato sul mio PC principale. Ora, vorrei portarlo con me in vacanza, utilizzando un Netbook Asus eee901, ma quando tento di avviarlo compare solo una schermata nera. L'audio funziona, ma non posso accedere ad alcuna opzione video e sono costretto a bloccare il programma utilizzando il task manager.

Necride

Come molte produzioni indipendenti, l'originale *Braid* non offre molte opzioni relative alla grafica. Il gioco parte automaticamente alla risoluzione di 1280x720, rivelando così le sue origini su console, che si scontrano con la risoluzione di 800x480 del tuo netbook. Per aggirare il problema, dovrai entrare nelle proprietà del gioco dal menu di Steam e selezionare il pulsante **Opzioni di avvio**. L'inserimento del comando **-width 800 -height 480** nella casella di testo dovrebbe permetterti di visualizzare il menu iniziale, quindi d'impostare dalla sezione **Opzioni** le giuste proporzioni. Nonostante si tratti di un piattaforme 2D (se non si considera l'originale uso del tempo come terza dimensione...), *Braid* è comunque piuttosto esigente in termini di potenza di calcolo, ed è capace di mettere a dura prova i Celeron M e agli Atom. Dopo aver scoperto il numero di fotogrammi visualizzati, premendo il tasto **0** durante la partita, è possibile effettuare un'ulteriore ottimizzazione: inserendo il comando **-no_post** seguito da **-xxfps** (dove xx è il numero di fotogrammi prodotti dal netbook) nella già citata casella di testo, si disabilitano gli effetti di post processing e si ottiene una giocabilità meno fluida, ma operante alla corretta velocità. GIOCHI COMPUTER

Braid è eseguibile anche sui piccoli schermi dei netbook, ma richiede comunque una CPU abbastanza potente.

SOS Rapido Risposte brevi

D Vorrei sostituire la mia obsoleta Radeon 9600 con una VGA più adatta ai motori 3D odierni. Possiedo una scheda madre Biostar P4VMA-M completa di 2 GB di RAM e Pentium4 a 3 GHz.

Valter

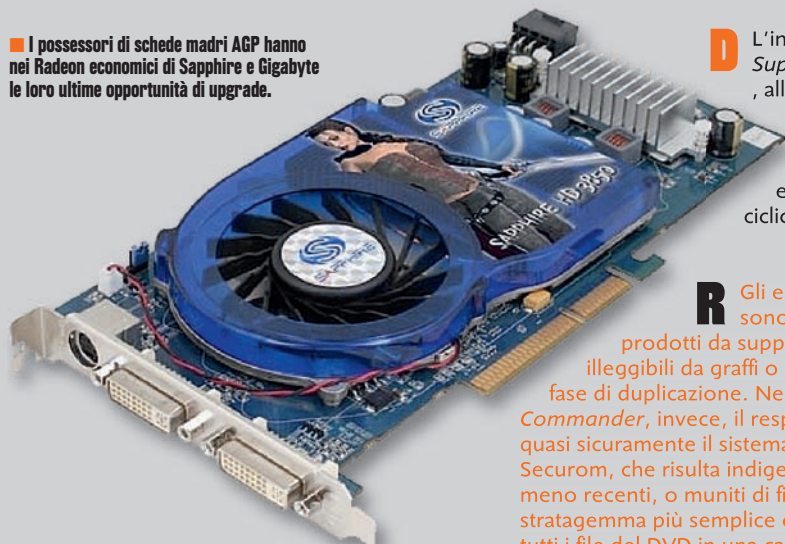
R La Biostar in tuo possesso è una vecchia motherboard basata su chipset PM800 e Socket 478, priva di PCI-E. Di conseguenza, le opzioni di upgrade per la scheda video possono contemplare solo i modelli AGP, prodotti da un ridotto numero di aziende. Tra questi spicca, per prestazioni, la Radeon 3850 AGP di Sapphire, munita di 512 MB e shader a 700 MHz compatibili con le DirectX 10.1. In alternativa, posso suggerirti la nuova Gigabyte 4650 basata sul medesimo connettore AGP 8x, annunciata durante l'ultimo Computex e disponibile nel momento in cui leggi queste righe. Non farti ingannare dal nome, però: la 4650 offre prestazioni leggermente inferiori rispetto alla 3850, attualmente in vendita a un prezzo inferiore ai 100 euro.

D Il mio PC basato su Asus M2N-MX SE Plus, Asus EAX1600 Pro e Athlon 64 X2 4800+ singhiozza e rallenta durante l'esecuzione dei giochi, tanto da ricevere i comandi del mouse con 4-5 secondi di ritardo. Ho provato a reinstallare i driver e il sistema operativo, a effettuare delle scansioni con l'antivirus e a tenere sotto controllo la temperatura della CPU, che non sale mai al di sopra dei 60-62 gradi, ma non sono venuto a capo del problema.

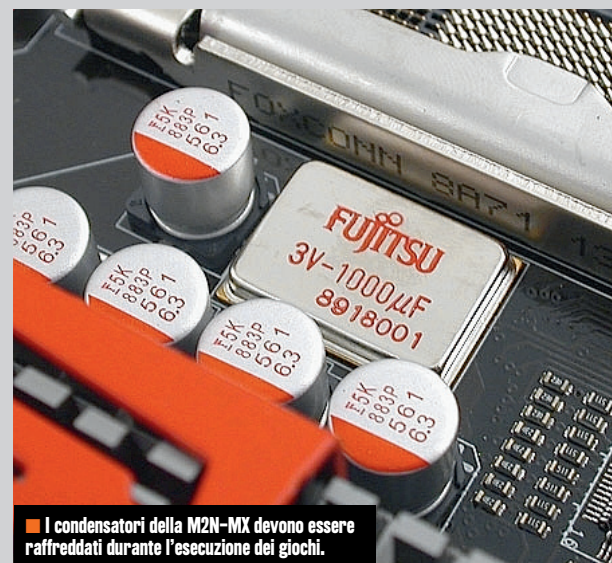
Andrea

R A tradirti durante l'esecuzione dei giochi è la Asus M2N-MX SE, che ha fatto molto parlare di sé a causa di una circuiteria d'alimentazione della CPU capace di raggiungere temperature preoccupanti nei momenti di maggior carico di lavoro. In pratica, sebbene la CPU non superi i 65 gradi, la sezione della scheda compresa tra il socket AM2 e la porta parallela inizia letteralmente a bollire, arrivando in alcuni casi a bruciare dei componenti essenziali. Per evitare il problema, è sufficiente posizionare una ventola da 80 mm sui condensatori alla destra del socket, sfruttando il connettore d'alimentazione visibile sopra lo slot PCI-E. Un po' di nastro biadesivo e una rapida verifica del corretto movimento delle pale permetteranno al tuo sistema di eseguire decentemente i motori 3D.

La protezione di *Supreme Commander* è indigesta ai DVD-ROM muniti di firmware poco aggiornati.

I possessori di schede madri AGP hanno nei Radeon economici di Sapphire e Gigabyte le loro ultime opportunità di upgrade.

D L'installazione di *Supreme Commander*, allegato all'edizione budget di GMC, viene interrotta sul mio PC da un errore di ridondanza ciclico.

Fabrizio

R Gli errori di ridondanza sono solitamente prodotti da supporti ottici resi illeggibili da graffi o imperfezioni in fase di duplicazione. Nel caso di *Supreme Commander*, invece, il responsabile è quasi sicuramente il sistema di protezione Securom, che risulta indigesto ai lettori DVD meno recenti, o muniti di firmware datati. Lo stratagemma più semplice consiste nel copiare tutti i file del DVD in una cartella dell'hard disk, avviando l'installazione dalla nuova posizione. Se il trasferimento dei file non andasse a buon fine, non resterà che cercare un aggiornamento del firmware per il lettore, in modo da rendere questo gioco, e i tanti altri basati sulla stessa protezione, compatibili con il tuo sistema. In alternativa, recupera un modello esterno USB per il tempo necessario a completare l'installazione: i successivi avvii del gioco avverranno correttamente anche lasciando il DVD nel lettore più recalcitrante.

I condensatori della M2N-MX devono essere raffreddati durante l'esecuzione dei giochi.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico…

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10…

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire: Total War*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Alternare i duelli nel Far West, alle interminabili sessioni a *The Nameless Mod*, mentre deve fare qualcos'altro.
Gioco Preferito: *CoJ: Bound in Blood*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Conoscere a menadito tutti i giochi di ruolo pubblicati per PC, soprattutto se "indie".
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Emulare il suo idolo Johan Santana, lanciando qualsiasi cosa gli passi tra le mani… Alberto compreso.
Gioco Preferito: *Dance Dance Revolution*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Sostenere a spron battuto il suo idolo Kimi, ma non trascura di frequentare i concerti dei Metallica.
Gioco Preferito: *Dawn of War II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco… perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Affrontare i traslochi e gli articoli per GMC col medesimo piglio, decisionista e anarchico al tempo stesso!
Gioco Preferito: *Gobliiins 4*

Il Bene e il Male

"State attenti, sono in due. E non vengono per discutere."

C'era una volta il western epico di John Ford.
C'era una volta lo spaghetti western di Sergio Leone.
Questa è la volta del western su PC.

Com'era accaduto negli Anni '60, la linfa che alimenta un genere dato troppo spesso per spacciato (ma che non vuole saperne di scomparire nell'ombra) arriva da una direzione inattesa, improbabile. La macchina da presa viene sostituita dalle righe del codice di programmazione e i polacchi di Techland salgono di nuovo in cattedra, per raccontarci come è bella la frontiera selvaggia, per dirci quanto sanno essere letali i pellerossa e spietati i visi pallidi.

Avevamo apprezzato *Call of Juarez*, pur con le sue ingenuità, tanto da allegarlo a GMC sul numero di novembre 2007. Ci eravamo affezionati al reverendo Ray che dispensava, contemporaneamente, piombo e versetti della Bibbia in egual misura. Avevamo assaporato avidamente il gusto di un mondo, romanzato quanto si vuole, ma dal fascino inattaccabile, in cui Bene e Male si affrontavano a viso aperto, sei colpi per parte.

Non ci speravamo, ma il Far West su computer è tornato. Come impone la tradizione, alcuni dei personaggi di *Call of Juarez* sono ancora lì e la storia continua. Anzi, a dire il vero, in *Bound in Blood* inizia, raccontandoci quali segreti sono nascosti sotto la corazza da conquistador del reverendo. È una narrazione fatta di prodezze tecnologiche da una parte (un motore grafico snello e spettacoloso) e di gusto e passione dall'altra (sparatorie, ma anche assalti al ranch, galoppate nei canyon e donne porta-guai).

Chiamateci ingenui, ma questo genere di favole riesce a emozionarci e a tenerci incollati davanti al monitor: una mano sulla tastiera, una sul mouse e l'altra nella ciotola dei pop corn.

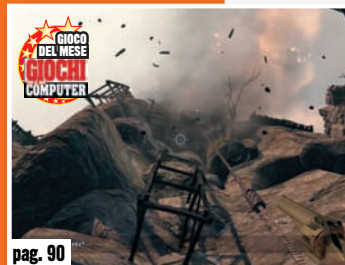
Se, come noi, credete che esista ancora un luogo, nella fantasia o sull'hard disk di un PC, in cui nel duello tra leggenda e realtà, vince la leggenda, voltate pagina e gustatevi la recensione scritta dal nostro Alberto Falchi.

Parlando di buoni, brutti e cattivi, l'attenzione cade su *Overlord II*, seguito del gioco d'azione in cui si vestono i panni di un oscuro Signore del Male. Anche questa volta, ci troveremo a combattere contro il Bene, ma la dose incrementata di nefandezze a nostra disposizione è stemperata dai toni ironici e dalla consapevolezza che nell'animo umano albergano "angeli peggiori" del cattivo da operetta di cui prenderemo le parti.

E se la strada per gli inferi è lastricata di buone intenzioni, dobbiamo segnalare che quella percorsa dai bolidi di *Superstars V8 Racing* e dai veicoli assortiti di *FUEL* non li ha condotti all'Olimpo dei giochi di guida, mentre *Battlestations: Pacific* pare aver trovato la via del "tanto e bene" e *ArmA II* abbisogna ancora di qualche robusto aggiornamento per andare pienamente a bersaglio.

Come al solito, vi lasciamo nelle mani dei nostri integerrimi recensori. Ci si vede fuori dal saloon, a mezzogiorno.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 90

pag. 94

pag. 98

pag. 100

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Spoilerare, ogni lunedì, i pay per view della WWE a Raffaello, per poi stenderlo con una Tombstone Piledriver.
Gioco Preferito: *GRID*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *SimCity*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *X3 Reunion 2.0*

MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Leggere manuali di HTML, mentre saluta la redazione di GMC per affrontare una nuova avventura.
Gioco Preferito: Braid *Braid*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *Wallace and Gromit*

In un western che si rispetti, non può mancare l'assalto dei banditi al calesse.

I paesaggi rappresentati nel gioco sono decisamente evocativi, e spesso siamo rimasti a bocca aperta.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Dalla guerra di secessione agli attacchi degli indiani: tutto il western in poche ore.

IN ITALIANO

Call of Juarez: Bound in Blood **è stato interamente tradotto in italiano. Il doppiaggio, purtroppo, lascia a desiderare e consigliamo, a chi vuole godersi a pieno l'atmosfera del West, di giocarlo in inglese.**

QUANDO si parla di western, si pensa subito a grandi registi come Sergio Leone, ad attori come John Wayne, Clint Eastwood e Lee Van Cleef.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I polacchi, di contro, non sembrano avere una grande tradizione western, eppure quando lanciarono sul mercato *Call of Juarez*, nel 2006, tutti rimasero a bocca aperta per l'eccellente lavoro svolto: graficamente impeccabile e incredibilmente divertente da giocare, *CoJ* si distingueva per l'ottima riproduzione delle atmosfere del vecchio West.

Tre anni dopo è il momento del seguito, o meglio, del prequel. *Call of Juarez: Bound in Blood* non prosegue l'avventura da dove l'abbiamo lasciata, ma ci narra le vicende di un più giovane Reverendo Ray (uno dei protagonisti del primo episodio) e di suo fratello Thomas.

La guerra di secessione è agli sgoccioli quando i due protagonisti, schierati con i sudisti, decidono di disertare. Senza casa e senza più una famiglia, partono insieme al terzo fratello (un prete, quindi ben poco avvezzo alle armi), alla ricerca del mitico tesoro di Juarez.

Da questo momento in poi, il giocatore si troverà a rivivere in prima persona tutti i cliché del western, dall'assalto al ranch (con tanto di rogo finale), alle sparatorie in chiesa. Vi godrete spettacolari galoppate lungo canyon e praterie, così come dovrete difendere un calesse dall'assalto degli inseguitori inferociti. Al contrario delle ultime produzioni cinematografiche western, che vogliono essere a tutti i costi politicamente corrette, in *Bound in Blood* vi troverete anche a fronteggiare i temibili pellerossa, che si riveleranno degli ossi veramente duri: potranno farvi fuori con poche frecce, prima ancora che capiate da dove sono saltati fuori.

I luoghi comuni non si esauriscono qui: dovrete fare una capatina al tipico villaggio fantasma (che poi tanto fantasma non

> "Fronteggerete anche i temibili pellerossa"

sarà) sperduto nel nulla, arrampicarvi sulle rocce dei canyon, esplorare pericolanti miniere d'oro, mostrare le vostre capacità in sfide a duello e, non ultimo, dilettarvi in attività non fondamentali, ma piacevoli e remunerative, come fare il cacciatore di taglie o recuperare capi di bestiame rubati da qualche bandito. Queste ultime attività sono una sorta di missioni aggiuntive, completamente slegate dalla trama e non indispensabili per completare l'avventura, ma utili per raggranellare qualche soldino in più, da spendere presso i tanti venditori di armi sparsi per il selvaggio West.

Per quanto concerne le armi, la scelta è relativamente vasta: ci sono vari tipi di pistole, fucili a canne mozze, carabine, coltelli e addirittura gli archi che potrete sottrarre ai pellerossa, ma bisogna riconoscere che le differenze fra l'una e l'altra non sono poi così marcate, vanificando in parte la scelta strategica di permettere di portare con voi un numero limitato di strumenti d'offesa. Che abbiate fra le mani una Colt in discrete condizioni o una Ranger appena uscita dal negozio, cambierà ben poco dal punto di vista della potenza di fuoco: sicuramente, le armi più vecchie e arrugginite tenderanno a incepparsi con maggiore facilità, obbligandovi a ricaricare nel momento meno opportuno.

Tutto il buono del Far West, o meglio, della visione romanzata che ne abbiamo grazie a film e fumetti, è insomma presente in *Bound in Blood*, e per rendere al massimo il fascino di questi luoghi selvaggi, i programmatori hanno sfruttato una nuova incarnazione del motore grafico Chrome Engine, la quarta per essere precisi. Diciamo subito che non esistono differenze epocali rispetto al precedente episodio di *Call of Juarez*, per lo meno dal punto di vista tecnico. Se, però, nel 2006 questo

DIGITAL DELIVERY

Il nuovo ***Bound in Blood*** **è disponibile sugli scaffali di tutti i negozi di videogiochi, ma è anche acquistabile tramite l'ormai diffuso servizio Steam di Valve (http://store.steampowered.com). Chi lo ha preordinato su tale piattaforma, ha ottenuto in "regalo" anche il primo capitolo:** ***Call of Juarez.***

MEZZOGIORNO DI FUOCO

In *Bound in Blood*, la fine di ogni livello viene scandita dal duello col maledetto di turno, uno scontro che segue le buone vecchie regole insegnateci da registi come Sergio Leone: i combattenti l'uno di fronte all'altro, con le pistole nella fondina e le mani vicine. Al rintocco della campana, vinca il più veloce e preciso. Nelle meccaniche del videogioco, la cosa è relativamente semplice, ma non banale: dovrete "muovere" a destra e a sinistra per avere sempre l'avversario di fronte e, non appena sentirete il rintocco, muovere il mouse per agguantare l'arma e sparare (senza sbagliare mira).

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Il Chrome Engine 4 è un motore molto malleabile, adatto a varie tipologie di gioco: è stato usato su arcade di guida così come negli FPS. Nonostante l'incredibile qualità grafica che è in grado di offrire, si rivela anche relativamente snello, a patto di disporre di una configurazione aggiornata. Può funzionare anche con i processori single core, a patto di avere una scheda video abbastanza veloce. Il PC con cui abbiamo finito *Bound in Blood* era basato su un economico quad core (un Q6600) e una Radeon 4870, e il frame rate non è mai sceso sotto i 65 FPS, al massimo del dettaglio e a una risoluzione di 1440x900.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

GEMELLI DIVERSI

I due protagonisti del gioco (non abbiamo considerato William, il prete, non essendo un personaggio giocabile) sono differenti sotto ogni punto di vista. Thomas è il più agile dei due: è in grado di muoversi silenziosamente e, grazie al lazo, può aprire la strada verso tetti, alberi e in generale i luoghi più alti, raggiungibili solo tramite una scalata. Queste doti si sposano bene con le armi sue predilette: coltelli, archi e fucili di precisione. Ray, di contro, non ama arrampicarsi, anzi, è spaventato dall'altezza. Ama però preannunciare il proprio arrivo coi fuochi d'artificio: ai coltelli preferisce le cariche di dinamite, con cui crea scompiglio fra le file nemiche. È anche in grado di portare con sé la potente Gatling, quando ne trova una in giro per il livello.

■ I volti sono incredibilmente espressivi, tanto da non sfigurare in confronto a quanto visto in *Half-Life 2*.

■ La profondità di campo è usata in maniera intelligente, esaltando sempre l'azione.

I LUOGHI COMUNI DEL FAR WEST

Uno degli aspetti piacevoli di *Call of Juarez: Bound in Blood* è che al suo interno sono rappresentati tutti i luoghi comuni tipici del selvaggio West, dal generale sudista incapace di accettare la fine della guerra, alla bella e giovane messicana che crea zizzania tra i maschietti. Non mancano i ricchi codardi che si fanno proteggere da tagliagole poco scaltri, né le tribù indiane in lotta fra loro e contro i bianchi. Naturalmente, ci sono anche decine (se non centinaia) di cappelli che volano dopo essere stati colpiti, al contrario di quanto accade nel mondo reale.

motore metteva in crisi le configurazioni standard e dava il meglio solo sui computer al top dell'epoca, adesso anche un PC di fascia medio/bassa potrà animare i paesaggi senza perdere un colpo. Gli sviluppatori ne sono consapevoli e hanno puntato molto sullo stile, aggiungendo tanti piccoli particolari. Per esempio, è eccezionale il sistema particellare che anima il denso fumo di cannoni e case in fiamme, tanto che abbiamo passato parecchio tempo a fare esperimenti con le vecchie lampade a petrolio: lanciate contro i tetti delle abitazioni, gli alberi o i campi coltivati, creavano spaventosi incendi.

Bellissimo anche l'effetto del calore che si alza dal terreno e rende sfocati i contorni degli oggetti lontani, così come la profondità di campo, sfruttata in maniera ancora più verosimile che nel primo episodio. La cura del dettaglio si estende anche alle armi, tanto ben realizzate che potrete intuire le condizioni di una pistola semplicemente osservando la polvere e la ruggine che la ricoprono.

Se i paesaggi sono evocativi, le espressioni dei personaggi non sono da meno. I volti appaiono quasi come delle fotografie e le animazioni facciali sono fra le più belle viste finora in un videogioco, insieme a quelle di *Half-Life 2*, riuscendo a trasmettere tutto il pathos delle scene. Un pathos che viene purtroppo rovinato dalla pessima traduzione italiana: voci poco espressive, a tratti ridicole, commentano situazioni che avrebbero meritato ben altra attenzione. Il raffronto con l'originale in inglese è impietoso, e consigliamo vivamente di godersi il gioco nella lingua di Albione, se la si conosce adeguatamente. *Bound in Blood*, insomma, riesce a riprodurre in maniera eccellente le atmosfere western e siamo sicuri che molti lo apprezzerebbero anche come un film, dilettandosi a guardare un amico che affronta l'avventura. Fortunatamente, anche lo stile di gioco è degno di nota, ed è l'aspetto in cui si notano le maggiori differenze con il precedente *CoJ*. Gli sviluppatori hanno infatti avuto l'umiltà di tenere conto dei suggerimenti dei giocatori e, contemporaneamente, hanno analizzato i prodotti concorrenti, cercando di capire quali fossero i punti di forza di un FPS moderno, indipendentemente dal formato.

Ascoltando i loro fan, per esempio, hanno capito che le sezioni stealth possono essere molto belle, a patto che non siano come quelle del primo episodio – livelli tanto noiosi che hanno spinto più di una persona ad abbandonare. Anche questa volta, quindi, avremo più personaggi da controllare (due, uno più votato all'azione

QUANTI SEGRETI

Nel menu delle opzioni facevano capolino alcune interessanti modalità, come la possibilità di scaricare contenuti aggiuntivi, naturalmente dopo aver inserito un codice. Cosa aspettarsi è una sorpresa che non vi vogliamo svelare. Techland, però, ha continuato a migliorare il primo episodio con patch, anche corpose, che aggiungevano parecchio. A buon intenditor...

MUSICA MAESTRO

L'audio è spesso sottovalutato da parecchi giocatori, eppure noi siamo convinti che una buona colonna sonora, unita a un doppiaggio all'altezza e a effetti sonori curati come si deve, sia in grado di coinvolgere moltissimo. *Bound in Blood* vanta un sonoro da grido: musiche in pieno stile Morricone, effetti sonori credibili, urla indiane che fanno gelare il sangue e un ottimo supporto al multicanale (non giocatelo in cuffia, ma con un buon impianto 5.1, se volete il massimo). Se solo le voci italiane fossero all'altezza del resto...

Le lampade che si trovano in giro sono ottime per arrostire i tetti delle abitazioni.

La bella Marisa è una messicana tutto pepe. E nel Far West non può che creare grattacapi.

A volte, sarà più comodo cercare di far fuori i nemici dalla distanza.

Quando avrete la possibilità di usare il lazo, il gioco ve lo segnalerà in maniera evidente.

spettacolare, l'altro più bravo a muoversi di soppiatto), ma si potrà scegliere all'inizio di ogni capitolo quale dei due comandare. Le differenze sono apparentemente piccole, ma significative: se Ray teme l'altezza e preferisce un approccio diretto (pistole e dinamite sono le sue specialità), Thomas si arrampica come un gatto grazie al suo lazo, ed è un eccellente cecchino, oltre che l'unico dei due in grado di usare il silenzioso arco. Può inoltre contare su dei comodi coltelli da lancio, per tendere imboscate ai nemici.

Un altro ritocco fondamentale è stato quello di eliminare la barra dell'energia. Come quasi ogni sparatutto del XXI secolo, quando verrete colpiti avrete qualche istante per mettervi al riparo, prima di essere uccisi definitivamente. Il sistema di salvataggio è adeguato a questo approccio, e la partita verrà di conseguenza salvata spesso, rendendo inutile il tasto del quicksave (comunque presente).

Anche il sistema di puntamento è stato oggetto di parecchie attenzioni. *Bound in Blood* è un gioco multipiattaforma, di conseguenza gli sviluppatori hanno dovuto far sì che il controllo fosse adeguato sia usando un mouse, sia prediligendo un joypad. Il risultato è che il computer aiuterà leggermente il giocatore diminuendo la sensibilità del mouse quando il mirino sarà in prossimità di un avversario, permettendo di puntare a zone precise. Eliminare i nemici al primo colpo si rivela spesso fondamentale, sia perché evita di rimanere

"Il sistema di puntamento è stato oggetto di parecchie attenzioni"

circondati in pochi minuti, sia perché ricarica il colpo speciale: controllando Ray, il protagonista estrarrà entrambe le pistole e il giocatore avrà qualche istante per selezionare i 12 bersagli (ci si può anche accanire sparando più pallottole su un solo nemico), poi il computer provvederà a mandare il piombo a segno; nel caso di Thomas, invece, il giocatore dovrà muovere il mouse come se si trattasse del cane di una pistola, mentre la mira verrà gestita automaticamente dal PC. In alcune situazioni, soprattutto prima di entrare in qualche edificio, entrambi i fratelli si metteranno ai lati dell'ingresso e, dopo aver sfondato la porta con un calcio, avranno qualche istante di slow motion per eliminare quanti più nemici possibile.

Come ultima cosa, va segnalata l'eccellente struttura dei livelli. *Bound in Blood* può apparire un gioco dalla struttura aperta in stile *Oblivion*, viste le dimensioni della mappa e la libertà concessa al giocatore, ma alla fine dei conti è un vasto e curatissimo tunnel. Quasi non ci si accorge della presenza di costrizioni, sia perché i confini del livello sono sempre naturali (fiumi in piena, ripide montagne,

Ecco cosa succede quando si attiva la modalità focus.

Il focus si rivela utilissimo per eliminare più avversari in pochi istanti.

crepacci e via dicendo), sia perché non farete in tempo a percorrere pochi passi, che dovrete confrontarvi con qualcuno. Ogni sparatoria, esclusi casi particolari (fughe in diligenza, per esempio), avviene in luoghi che permettono di imbastire strategie di qualsiasi tipo, grazie ai tanti rifugi fra i quali saltare. Molto convincente anche l'Intelligenza Artificiale, soprattutto quando ci si trova in ambienti chiusi: gli avversari sono in grado di coordinarsi intelligentemente e, sebbene talvolta si espongano in maniera stupida al fuoco del giocatore, nella maggior parte dei casi si comportano in modo credibile.

Bound in Blood, si sarà capito, ci è piaciuto parecchio. E questo anche senza tirare in ballo il multiplayer, né i livelli segreti e i contenuti sbloccabili che facevano capolino dal menu principale. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere è che è un po' troppo facile per i nostri gusti (lo abbiamo giocato al massimo livello di difficoltà): dopo aver testato i vari capitoli di *Halo* a livello Leggendario, ci piacerebbe vedere una simile sfida in tutti i giochi, ma si tratta di una questione molto soggettiva. Un po' come è soggettiva la longevità: il timer del nostro salvataggio segnava poco meno di cinque ore e mezzo per concludere l'avventura, cui vanno aggiunti i vari tentativi andati a vuoto. A noi, sono bastati due pomeriggi di gioco per vedere la sequenza finale, ma non abbiamo terminato proprio tutte le missioni secondarie.

Fate la tara sui vostri gusti: se vi interessano solo i titoli da 20 ore di gioco in su, *Bound in Blood* non fa per voi. Se, invece, volete passare un intenso week-end di divertimento, è perfetto. Naturalmente, senza citare il multiplayer, che non abbiamo potuto provare a causa di server ancora vuoti, ma che almeno in teoria promette molto bene.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Dead Man's Hand, Giu 04, **7**
Un western particolare, che sfrutta molto l'Havok. Non è un capolavoro, ma risulta piuttosto divertente.

Guns, Nat 05, **7½**
Activision mirava in alto con questo gioco a sfondo western, ma il risultato è stato solo discreto.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **024886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://callofjuarez.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM, 3 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Atmosfera splendidamente riprodotta
- Tecnicamente superbo
- Giocabilità a livelli elevati

- Traduzione italiana non all'altezza
- Alcuni potrebbero trovarlo breve
- Un po' troppo facile

Il miglior gioco ambientato nel Far West e uno dei migliori FPS in circolazione. *Call of Juarez: Bound in Blood* non dura molto, ma il prezzo è conveniente, e la presenza di due personaggi vi spingerà a rigiocarlo anche dopo averlo terminato.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ATMOSFERA	LIVELLI
9	9	8	7	9	9

Sulla mappa, possiamo visualizzare la posizione dei compagni e dei nemici avvistati, oltre che dei vari obiettivi.

Il gioco include la simulazione di lanci con il paracadute... e dei nemici che ci aspettano sotto.

GENERE: FPS TATTICO

ARMA II

Con Bohemia Interactive torniamo a combattere in prima persona sui campi di battaglia contemporanei.

IN ITALIANO

***ArmA II* è distribuito nel nostro paese da Halifax completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e testi su schermo. I dialoghi del gioco non sono doppiati, ma sono sottotitolati. La traduzione è discreta, ma non buonissima, e talvolta tende a "parafrasare" ciò che i personaggi dicono. Detto questo, rende il gioco perfettamente godibile anche a chi non conosce l'inglese, pur se noi consigliamo a chi ha dimestichezza con questa lingua di giocarlo in originale.**

NON sono molte le società che possono vantarsi di avere inventato un genere, ma gli amici di Bohemia Interactive rientrano in questa ristretta élite.

Basata nella Repubblica Ceca, Bohemia venne creata nel 1999 da un gruppo di sviluppatori che includeva alcuni ex consulenti delle forze armate. Tale esperienza venne messa a frutto nel 2001 con la pubblicazione di *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* da parte di Codemasters. Il gioco, ambientato nel 1985, ipotizzava lo scoppio di un conflitto convenzionale tra NATO e Patto di Varsavia, "visto" attraverso gli occhi di un fante americano. All'adrenalina e ai livelli pieni di nemici, i progettisti di Bohemia avevano sostituito la verosimiglianza. Realismo nella trasposizione dei mezzi, nelle prestazioni delle varie armi (da un fucile M16 al cannone da 125mm di un carro russo T-80), nell'effetto delle ferite sugli uomini (una pallottola e si era fuori gioco...) e nelle tattiche impiegate dalla squadra di soldati di cui facevamo parte: il genere degli "sparatutto tattici iper-realistici" era nato!

Aggiungete un supporto costante e una partecipazione ricca di entusiasmo da parte dei "modder" (che, negli anni, introdussero un quantitativo enorme di mezzi e altri contenuti nel gioco), e il risultato è stato uno dei titoli più longevi e acclamati della storia recente dei videogiochi.

Verso la metà degli Anni 2000, Bohemia e Codemasters divorziarono. I diritti del nome *Operation Flashpoint* restarono in mano a Codemasters (che oggi sta preparandosi a lanciare *Operation Flashpoint: Dragon Rising*), mentre Bohemia pubblicò quello che, all'atto pratico, era il capitolo successivo della serie: *ArmA – Armed Assault*. L'ambientazione, questa volta, era contemporanea: una guerra civile in una fittizia isola nell'oceano Atlantico. *ArmA*, però, non godette del pieno successo del suo predecessore, a causa di innumerevoli problemi tecnici e di una generale

> "Nelle missioni amici e nemici agiscono intorno a noi in modo realistico"

mancanza di rifinitura. I pregi di *Flashpoint*, però, rimanevano, e molti giocatori abbracciarono senza riserve il nuovo gioco, accettandone i limiti. Così, quando *ArmA II* (che abbandona il suffisso *Armed Assault*) venne finalmente annunciato, la speranza fu che Bohemia avesse fatto tesoro del feedback raccolto con il primo titolo, riuscendo a offrire in questa nuova pubblicazione un'esperienza più levigata. Ed è questo che andremo subito a scoprire.

C'È DEL SANGUE IN CHERNARUS

ArmA II è ambientato in una regione fittizia, ma ispirata a luoghi e situazioni reali. L'azione si svolge nell'epoca

SABBIA NEI CINGOLI

Giocando ad *ArmA II* si incontrano, letteralmente, dozzine di difetti grandi e piccoli: mancanza delle ombre gettate da alcuni oggetti (o in certe condizioni di luce), comportamento irregolare di alcuni particolari sistemi d'arma (come le batterie di missili a guida radar), velivoli i cui motori non emettono suoni, soldati senza volto... Di sicuro fastidiose ai fini del divertimento complessivo sono le numerose occasioni in cui il motore che gestisce la campagna sembra perdere la capacità di elaborare gli eventi, con missioni che ci vengono assegnate e immediatamente date per "non completate", o altre che non sembrano poter essere completate del tutto. Questi avvenimenti sgradevoli paiono capitare con più frequenza nelle fasi avanzate della campagna, come se ci fossero dei bug che, progressivamente, impediscono al programma di gestire correttamente l'enorme mole di eventi dinamici che caratterizza la stessa. È probabile che parte dei problemi derivino dal fatto che, sia pure con tutti i suoi miglioramenti, il Real Virtuality 3 altro non è che la terza generazione del motore già impiegato in *Operation Flashpoint* e *ArmA* (un esempio lampante è l'uso di "punti ferita" per i veicoli, che, come negli episodi precedenti, possono essere poco realisticamente indeboliti dal fuoco di armi leggere). Stiamo quindi parlando di un codice risalente a quasi dieci anni fa. Bohemia, per qualche ragione, non è mai riuscita a sviluppare un motore completamente nuovo avvalendosi dell'esperienza fatta in questa decade, e il risultato è che i fedelissimi della serie potranno riconoscere molti dei bug e delle limitazioni che l'accompagnano fin dall'inizio.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

ArmA II richiede una CPU multi-core ma, anche in questo caso, la grafica appare assai pesante. Su un PC munito di un processore Intel Core 2 Quad 6600 e 8800 GT, al massimo livello di dettaglio, il gioco ha faticato a raggiungere i 25 fotogrammi per secondo alla risoluzione di 1280x1024 pixel. Quando abbiamo provato a impostare una risoluzione superiore, non solo la fluidità è calata drasticamente, ma texture ed elementi del paesaggio hanno iniziato ad apparire, sparire e "sfarfallare" in modo fastidioso. Tutto ciò con applicata la patch 1.2, che comunque ha aumentato sensibilmente la fluidità e risolto alcuni problemi di stabilità. Una scheda video più recente, con 1 GB di RAM, è decisamente consigliata.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1280x1024	1440x1900	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1440x1900	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1440x1900	1920x1080	2560x1600

ESERCIZI DI PREPARAZIONE

"Frustrazione" è, nel bene e nel male, la parola d'ordine per chi decide di affrontare le missioni di addestramento. Nel bene perché sottolinea come, se il giocatore desidera trarre soddisfazione (e successi) dal gioco anche ai livelli di difficoltà più semplici, *ArmA II* richieda lo stesso tipo d'impegno e dedizione che le stesse attività imporrebbero nella vita reale. Nel male perché non sempre le istruzioni su cosa dobbiamo fare che appaiono su schermo sono chiare o complete (un difetto ulteriormente esacerbato da una traduzione italiana meno che adeguata). Inoltre, il manuale è poco dettagliato rispetto alla complessità del gioco, e il risultato è che il giocatore si troverà spesso di fronte a momenti di confusione in cui solo sperimentando personalmente (o andando a "spulciare" la lista dei comandi nel menu delle opzioni) sarà in grado di comprendere cosa ci si attenda da lui, e come farlo. Chi vuole saltare questa parte ha comunque modo, iniziata la campagna, di affrontare un secondo corso di "mini addestramento" (assai meno completo) a bordo della nave dei marine su cui la squadra del giocatore è imbarcata.

contemporanea, in Chernarus (Russia Nera), un'immaginaria nazione del Sudest europeo.

Uno degli stati nati dalla disgregazione dell'ex-Unione Sovietica, per quasi vent'anni ha avuto un governo di tipo democratico. In tempi recenti, l'area è stata però dilaniata da una sanguinosa guerra civile, che ha visto le forze governative, appoggiate dall'Occidente, scontrarsi con una fazione di "nostalgici" pro-comunisti. Dopo mesi di scontri, i leader ribelli hanno fondato una nazione indipendente, la Repubblica Socialista di Chernarus. Quanto rimasto del governo eletto ha richiesto l'aiuto degli Stati Uniti e la presidenza americana ha risposto inviando un corpo di spedizione centrato su una unità di marine.

La campagna di *ArmA II*, intitolata Harvest Red, inizia al largo delle coste di Chernarus a bordo della unità porta-aeromobili USS Khe Sanh. Il personaggio che interpretiamo, Cooper, fa parte di una squadra d'élite composta da cinque uomini, chiamata Team Razor, il cui compito è di affrontare le missioni di ricognizione e "individua & distruggi" più spinose... Un buon espediente narrativo per metterci nell'occhio del ciclone fin dai primi minuti.

Se le missioni che compongono la campagna sono da svolgersi in ordine, all'interno di ognuna la libertà di scelta per il giocatore è impressionante. La trama è molto bella (migliore, a nostro avviso, di quella di *ArmA*), e l'ambiente intorno a noi è gestito dal programma in modo dinamico, con forze nemiche e alleate che reagiscono verosimilmente alle nostre azioni. Ogni tanto, siamo chiamati a compiere delle scelte, come decidere se ricorrere a un attacco aereo su un obiettivo circondato da abitazioni civili o se tentare una rischiosa azione personale e farlo saltare con cariche esplosive.

Tali decisioni si rifletteranno sull'atteggiamento che le cinque diverse fazioni in cui è ora divisa Chernarus terranno in futuro nei nostri confronti, e farsi amici, per esempio, i civili della regione permetterà più avanti di ricevere assistenza e informazioni. Altri obiettivi possono apparire durante la missione stessa, come la scoperta che i nemici stanno compiendo crimini di guerra e l'opportunità di raccogliere prove in merito – rischiando però di compromettere, se commettiamo un errore, un'azione che dovrebbe svolgersi nella più assoluta segretezza. Inoltre, mentre le prime missioni sono molto definite in termini di obiettivi, man mano che si procede il giocatore riceve compiti che implicano sempre di più autodeterminazione e libertà d'azione, come "eseguire una ricognizione della regione e raccogliere informazioni sulle attività nemiche in ogni modo possibile" (ed ecco che i buoni rapporti con alcune fazioni diventano preziosi). Ciò aggiunge un marcato fattore di rigiocabilità alla campagna, e nelle nostre partite abbiamo notato, con soddisfazione, come la stessa missione, ripetuta, si sia svolta in due modi molto diversi, magari, a causa di imprevisti che in precedenza non si erano verificati.

La modalità campagna è il cuore di *ArmA II*, e in molti non vedranno l'ora di attaccare subito il bersaglio grosso. Il gioco propone, però, anche una serie di missioni d'addestramento, che consigliamo assolutamente ai "nuovi arrivati" e che coprono tutte le situazioni del gioco: dalle azioni di fanteria al comando delle squadre, passando per la guida di vari veicoli (a bordo dei quali possiamo occupare diverse posizioni: guidatore, cannoniere, capo-carro...) e terminando con la nuova e sofisticata modalità di "controllo strategico" che ci vede al comando di squadre e compagnie. Inoltre, più scenari singoli ricostruiscono momenti significativi della guerra. Intelligentemente, ognuno è improntato su un diverso "tema", come un assalto aviotrasportato o un attacco di carri

Gli interni dei veicoli sono ricostruiti con molta cura.

AGGIORNAMENTI DAL FRONTE

La nostra recensione si basa sulla versione 1.2 del gioco, ovvero aggiornata alla seconda patch pubblicata da Bohemia Interactive poco prima che andassimo in stampa. La versione 1.0, apparsa, a quanto ci risulta, solo in Germania, era infarcita di bug e problemi tecnici, cui gli sviluppatori hanno cercato di porre rimedio basandosi sulla risposta dei giocatori tedeschi. L'edizione italiana di _ArmA II_ dovrebbe essere però aggiornata solo alla prima patch, la 1.1, che presenta ancora diversi problemi sia di I.A., sia di fluidità grafica. Non mancate, dunque, di controllare sul sito ufficiale del gioco (www.arma2.com) qual è l'ultima patch disponibile, e di installarla. Nei forum dedicati al gioco potete inoltre trovare assistenza sui problemi tecnici riscontrati e, per alcuni di essi, soluzioni non ufficiali ideate dalla comunità. Nuovi miglioramenti sono già stati promessi e Bohemia è intenzionata a continuare a supportare il prodotto nei mesi a venire.

PAESAGGI BOEMI

Per questo nuovo titolo, Bohemia ha deciso di "giocare in casa" e le terre di Chernarus (la cui estensione virtuale copre circa 225 chilometri quadrati) sono modellate con molta accuratezza sui paesaggi della Repubblica Ceca – in particolare sulla regione montuosa di Ceské Stredohorí. Una delle modifiche più visibili è l'aggiunta del mare a sud di Chernarus (che collocherebbe l'immaginario paese da qualche parte sulla costa del Mar Nero), anche se alcuni, esaminando le mappe di Google Earth affermano di aver notato che la linea costiera di *ArmA II* coincide, nella realtà, con parte del percorso del fiume Elbe.

Le esplosioni scagliano in aria polvere e detriti, oscurando realisticamente la linea di vista.

Possiamo giocare alcune missioni dalla parte dei russi, e usare il loro equipaggiamento.

armati, consentendo di familiarizzare con le numerose situazioni tattiche proposte dal gioco.

Tutto ciò è ambientato in una delle regioni virtuali più vaste mai apparse su un PC. Non solo a nostra disposizione abbiamo 225 chilometri quadrati di territorio in cui combattere (con terreni e paesaggi di vari tipi: pianure, colline, montagne, foreste, coste, città, villaggi, centri industriali), ma anche la possibilità di muoverci con assoluta libertà, "limitati" solo dagli obiettivi di ogni specifica missione che, come scritto, possiamo cercare di conseguire con le tattiche che riteniamo più appropriate. In più, Chernarus offre il suo intero territorio come ambientazione per le nuove missioni realizzabili con l'editor incluso.

PAESAGGI FRANTUMATI...

ArmA II pare intenzionato a seguire la tradizione del suo predecessore nel bene, ma anche, ahinoi, nel male. Complessivamente, e anche dopo aver applicato i primi due aggiornamenti, l'impressione è quella di trovarsi di fronte a un prodotto tanto monumentale, quanto poco rifinito.

Come specifichiamo meglio altrove in queste pagine, il gioco richiede, almeno formalmente, un processore "multi-core", ovverosia "dual-" o "quad-core". Scriviamo "almeno formalmente" perché sia alcuni test condotti da noi, sia diversi messaggi postati sui forum, indicano come l'uso contemporaneo di più processori da parte del programma avvenga, quanto meno, con frequenza irregolare. Sia come sia, presumiamo che tale pretesa derivi anche dalla necessità di calcolare l'enorme numero di eventi che si svolgono in tempo reale intorno al protagonista. Sul fronte della grafica, però, la sofferenza è notevole.

ArmA II è basato sul motore Real Virtuality 3, che ha l'obiettivo non solo di dare alle immagini su schermo una qualità fotorealistica, ma di simulare le reazioni dell'occhio umano al variare delle condizioni di luce sul campo di battaglia. In *ArmA II* è possibile godere di effetti quali l'abbagliamento causato dall'entrare in una zona soleggiata (o dal voltarsi in direzione della fonte di luce prevalente) o il lento abituarsi della pupilla a condizioni di luce fioca (per esempio, in un bosco).

Tutto ciò, potenzialmente bello, è rovinato da almeno due problemi. Per beneficiare di queste meraviglie grafiche è pressoché necessario portare il dettaglio al massimo, con un impatto sulla fluidità assolutamente terribile anche su un sistema di potenza medio-alta. Il secondo, a nostro avviso ancora più grave, è che alle risoluzioni più

> "Potremo pilotare veicoli, tank e apparecchi, occupando varie posizioni"

elevate (superiori a 1280x1024, almeno su un sistema con 2 GB di RAM) *ArmA II* carica in memoria gli elementi del paesaggio non allo stesso tempo, ma man mano che essi devono essere materialmente rappresentati sullo schermo. Il risultato è che, ogni volta che ci spostiamo, vediamo gradualmente apparire texture, dettagli del terreno, e perfino elementi tatticamente importanti come ostacoli o ripari (casse, bidoni, sacchetti di sabbia). Il livello di dettaglio delle texture stesse, talvolta, muta da alto a basso, e viceversa, senza apparente ragione. Inutile dire che l'illusione di realismo, a questo punto, ha già subito un duro colpo.

... E INTELLIGENZE DISTRATTE

L'altra grave pecca di *ArmA II*, probabilmente la più deprimente, è l'Intelligenza Artificiale. Nel gioco è *fondamentale* la cooperazione tattica di tutti i membri del team. All'atto pratico, però, la sensazione è quella di essere a capo di un manipolo di idioti gratificato da brillanti lampi di genio. I compagni di squadra non sempre obbediscono ai nostri ordini in modo funzionale, e non mancano le occasioni in cui sembrano "perdersi" nel paesaggio o rimanere bloccati da ostacoli dello stesso. In compenso, sono innaturalmente letali nell'individuare e abbattere i nemici, e la stessa cosa può essere detta di questi ultimi,

BATTAGLIE ALLA CARTA

Il modo migliore per sperimentare le gioie di *ArmA II* è senza dubbio quello di far partire il potente editor contenuto nel gioco, di posizionare un po' di amici e avversari sulla mappa (inventandosi al volo una situazione interessante) ed eccoci in piena battaglia, in un villaggio assediato da nemici appoggiati da blindati, o nella cabina di pilotaggio di un elivelivolo V-22 Osprey impegnato in una missione d'infiltrazione a bassa quota, in mezzo a una terrificante concentrazione di difese antiaeree. L'editor, oltre a permettere l'accesso a tutto il (vastissimo) arsenale di *ArmA II*, consente di creare missioni molto sofisticate, grazie alla miriade di istruzioni con cui possiamo programmare eventi e reazioni della I.A. nemica (queste missioni possono poi essere distribuite in Rete). Ma, per chi vuole rilassarsi, è perfino consentito limitarsi a creare una situazione in cui mezzi e soldati di ogni tipo si fronteggiano, e gustarsi lo scontro "cinematografico" risultante.

CAPRE E CAVOLI

Una delle voci nel menu principale ci porta alla schermata dell'Armeria, che raccoglie informazioni dettagliate su tutti gli elementi del gioco. E con "tutti" intendiamo proprio *tutti*: non solo i vari tipi di soldati, veicoli e unità civili, ma anche i numerosi animali che popolano Chernarus (mucche, galline, capre)! C'è l'opzione per entrare nei panni di ognuna di queste entità, di guidarla liberamente nel mondo di gioco (provandone così le capacità) e, per alcune, di ricevere delle missioni. Questo vale anche per gli animali e, nei panni di una capra, potremo essere informati che dei bracconieri ci danno la caccia: a questo punto, il programma ci sfiderà a sfuggire ai loro fucili. L'unico neo è che alcune delle "entità" devono essere sbloccate, prima di accedervi, completando precise porzioni del gioco.

Il mirino dell'artigliere è realisticamente appannato, e consente una visione molto ristretta della battaglia.

La fiammata prodotta dal cannone di un carro può accecare e far perdere la consapevolezza della situazione.

Quando si viene feriti, lo schermo diventa rosso e siamo immobilizzati; chiamando un medico, però, possiamo essere curati.

Prima di ogni missione riceviamo un sunto molto completo sulla situazione, gli obiettivi e quanto si sa sulle forze nemiche.

ALTO COMANDO

In *ArmA II* il giocatore ha la possibilità, per la prima volta, di vestire i panni di un "comandante di teatro", ovvero di starsene al sicuro da qualche parte e inviare ordini a squadre di uomini e formazioni di veicoli e mezzi di supporto schierati sul campo di battaglia. Il sistema ricorda quello di uno strategico in tempo reale, ma molto più sofisticato: oltre a cliccare sull'icona dell'unità che si vuole attivare e indicare dove andare o a chi sparare, infatti, il generale virtuale ha facoltà di indicarle una serie di tappe da percorrere, istruzioni su cosa fare ogni volta che una di esse viene raggiunta ("assumere movimento cauto", "assaltare"...) e altro ancora. Chi conosce wargame come *Armored Task Force* saprà che questo sistema corrisponde a metodi di comando e controllo realmente impiegati dagli eserciti contemporanei tecnologicamente più avanzati. Assolutamente surreale, invece, è la possibilità, in alcune missioni, di "costruire una base" esattamente come in un RTS! I marine incaricati di stabilire una testa di ponte avranno infatti un budget in dollari con i quali comprare (e posizionare) intorno a loro posti di comando, hangar, edifici di supporto e così via. Non abbiamo avuto l'occasione d'intervistare dei veri marine a riguardo, ma dubitiamo che si tratti di una procedura realistica.

soprattutto quando ci si accorge che stanno sparando contro compagni che dovrebbero essere nascosti, e anche se solo uno della squadra si è rivelato facendo fuoco.

In compenso, abbiamo assistito a casi in cui, oltre una certa distanza (circa 200 metri), gli avversari non parevano reagire ai nostri proiettili, almeno fino a quando non subivano qualche perdita. È vero, per citare Tom Clancy, che non c'è nulla come la morte violenta per attirare l'attenzione, ma anche una pallottola che fischia vicino alla testa dovrebbe innervosire. Infine, ma con l'ultima patch ciò avviene solo occasionalmente, nella modalità "strategica" le truppe da noi comandate, talvolta, ignorano l'ordine di "muoversi al coperto", finendo magari platealmente davanti alle mitragliatrici di qualche carro avversario perfettamente visibile. Altri problemi li abbiamo riassunti nello spazio intitolato "Sabbia nei Cingoli".

RAPPORTO FINALE

ArmA II rappresenta uno sforzo monumentale da parte di Bohemia Interactive e, quanto a contenuti, supera il suo predecessore sotto ogni aspetto. Le novità sono molte, ma purtroppo accompagnate dallo stesso carico di problemi tecnici che funestò la pubblicazione di *ArmA*. Gli sviluppatori, dal canto loro, hanno dimostrato con le due patch già uscite la volontà di rimediare ai problemi del loro gioco, con risultati, per il momento, buoni. In più, come alcuni esponenti della comunità hanno fatto notare, l'architettura "aperta" dei giochi Bohemia consente agli appassionati stessi di migliorare parte dei difetti (anche se non tutti) attraverso i Mod, garantendo al tempo stesso un flusso di nuovi contenuti e missioni pressoché ininterrotto.

La conseguenza di tutto ciò è che, mentre scriviamo, *ArmA II* è superato in rifinitura e offerta sia da *ArmA Gold*, sia dallo stesso *Operation Flashpoint* (disponibile anch'esso in versione "Gold" per pochi euro su siti come GOG.com). A questo punto, la scelta è vostra: se tuffarvi in questa nuova simulazione e nelle sue meraviglie mettendo in conto molta pazienza, o se ingannare il tempo con i giochi precedenti, in attesa che sviluppatori e fan contribuiscano a farne emergere il completo (ed enorme) potenziale.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Operation Flashpoint Gold, Ago 01, 9
Disponibile su GOG.com, la raccolta del gioco originale e delle sue espansioni beneficia di tutti i Mod sviluppati negli anni dalla comunità.

Call of Duty 4 Modern Warfare, Dic 07, 9
Per chi vuole la frenesia della guerra moderna, ma senza troppe complicazioni tattiche, e con una modalità multiplayer da urlo.

info ■ Casa **505 Games** ■ Sviluppatore **Bohemia Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.arma2.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 8,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU quad core 2,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Grande quantità di contenuti
- Campagna dinamica con 5 fazioni
- Ottimo supporto per Mod e scenari

- La versione 1.2 ha ancora diversi problemi
- Simulazione realistica, ma frustrante
- Interfaccia utente poco intuitiva

ArmA II è tanto vasto e coinvolgente quanto problematico. Il realismo, la libertà d'azione e il numero incredibile di armi e veicoli con cui combattere sono controbilanciati da una miriade di problemi tecnici. Speriamo nelle patch.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	I.A.
7	8	7	8	8	6

L'Overlord non teme il calare delle tenebre, lui è il Signore delle Tenebre!

I serventi sono ora in grado di cavalcare lupi e ragni giganti.

GENERE: AZIONE

OVERLORD II

In bilico tra innocente cinismo e oscura malvagità, ma è davvero così immorale?

IN ITALIANO

Manuale e gioco sono completamente tradotti e doppiati nella nostra lingua. La qualità del doppiaggio è apprezzabile, sempre che non siate infastiditi dalla voce di Gollum ne "Il Signore degli Anelli": i serventi si esprimono in un modo molto simile.

SE il mondo fosse davvero abitato da creature malefiche quanto quelle raffigurate in *Overlord II*, sarebbe probabilmente migliore: la realtà, purtroppo, batte la fantasia e la crudeltà umana può raggiungere livelli inimmaginabili.

Non a caso, Ambrose Bierce (1842 – 1914), nel suo "Dizionario del diavolo" (titolo provocatorio che non ha nulla a che vedere col credo religioso), fornì una definizione di "inumanità" molto azzeccata, ovvero "una delle qualità caratteristiche dell'essere umano". A confronto con certi episodi terribili riportati nei libri di Storia, le malefatte del protagonista di *Overlord II* sono più simili a marachelle. La maggior parte delle critiche rivolte al primo episodio riguardavano proprio l'impossibilità di esprimere fino in fondo i peggiori istinti di un malvagio, di dar sfogo, cioè, alla rabbia repressa insita in ognuno di noi. I programmatori hanno aumentato la dose di cattiveria, ampliando la gamma di azioni nefaste che il giocatore può (ma non è sempre costretto a) compiere; il vero scopo di *Overlord II*, tuttavia, non è seminare odio, né corrompere la moralità degli utenti, bensì permettere di vestire i panni poco convenzionali di un Signore del Male e assumere il controllo del regno degli Inferi.

Conquistare città e soggiogarne la popolazione è il mezzo per trionfare, non il fine ultimo della battaglia contro il Bene. Può anche trattarsi di un'occupazione relativamente pacifica dell'insediamento e, sebbene sia consentito optare per soluzioni più estreme, non viene mai valicato il confine del politicamente corretto, anche perché la vicenda raccontata è condita da una buona dose di ironia e non c'è alcun compiacimento per la violenza, né sono presenti dettagli truculenti. Certamente l'humour nero non giustifica certe scelte di cattivo gusto, come i massacri di cuccioli di foca col solo fine di ottenere energia vitale, ma persino un ambientalista etichetterebbe come infantili le cadute di tono di una sceneggiatura comunque coerente nel dipingere il Male come antitesi del Bello, più che del Bene.

Dopo una breve introduzione che funge da tutorial, in cui si svela – in parte – l'infanzia dello "Streghetto" (come viene chiamato dagli altri bambini), l'Overlord, ormai adulto, deve riaffermare la propria posizione e riconquistare ciò che un

> "Un calderone su cui aleggia una nube di grottesco sarcasmo"

tempo apparteneva al suo predecessore, ovvero il protagonista del precedente capitolo. L'espediente narrativo lascia spazio all'approfondimento graduale delle meccaniche di gioco e, come nel titolo originale, le prime fasi della partita sono caratterizzate dalla ricerca, non sempre appassionante, degli artefatti che permettono di generare serventi o forgiare equipaggiamento.

Man mano che si sbloccano gli obiettivi, la sfida si complica, ma senza metterci davvero in difficoltà. Il ritmo con cui si alternano enigmi e combattimenti mantiene viva l'attenzione, benché né gli uni, né gli altri richiedano particolari sforzi. Lo soluzione di ogni rompicapo è praticamente suggerita dall'ambiente circostante: per quanto abbastanza vaste, le mappe sono concepite in modo tale da indirizzare il giocatore nel verso giusto e c'è poco da esplorare. Gli scenari sono comunque disegnati con grande cura e l'atmosfera che si respira di fronte a certi panorami è davvero evocativa.

L'ambientazione è molto varia: si passa dalle gelide lande di Nordburgo, all'intreccio di radici del santuario elfico nelle viscere della terra, dalla scogliera e dai lidi di Luce Perenne (che ricordano le isole caraibiche), alla giungla popolata dai ragni e via di questo passo. Non manca all'appello neppure un'ispezione delle distese su cui sorgeva la vecchia torre oscura, le cui rovine hanno contaminato il paesaggio fino a renderlo un intricato labirinto di rocce acuminate e lastre affilate come lame.

Il motore grafico muove modelli

MOLTEPLICI NEFANDEZZE

L'assenza di giocatori sui server decretò il fallimento della modalità multiplayer del primo episodio. In *Overlord II* sono presenti ben quattro modalità diverse per le sessioni multigiocatore, affrontabili non solo in rete, ma anche in due utenti sullo stesso computer, con schermo diviso, a patto di disporre di un pad o quant'altro per il secondo partecipante. Le tipologie di partite proposte comprendono:
Bottino pirata: mappa versus in cui vince chi accumula le maggiori ricchezze. Ognuno dispone di un proprio fortino, espugnabile se non difeso adeguatamente.
Dominio: mappa versus in cui conta la quantità di avamposti presidiati dai serventi. Una lotta senza quartiere, sottraendo le zone di controllo all'avversario.
Arena: mappa cooperativa, in cui ci si allea con un compagno per sopravvivere il più a lungo possibile nella temibile Arena di Solarius.
Invasione: mappa cooperativa che prevede l'assedio della città di Nordburgo per conquistarla alla legione imperiale, coordinandosi con un alleato.

INGENUITÀ ARTIFICIALE

L'Intelligenza Artificiale delude e non solo quella dei serventi, ma anche e soprattutto quella nemica, che attacca in linea retta non appena si viene avvistati. I minion ubbidiscono ciecamente a ogni ordine impartito, ma può succedere che alcuni, rimasti indietro, non sappiano trovare la via per riunirsi alle file dei propri commilitoni.

■ I serventi sono fedeli al punto d'annegare in acqua se gli viene ordinato di buttarcisi: attenzione a dove indicate!

■ Il santuario elfico disgusta i minion, che nutrono una particolare avversione per la Natura e per il Bello.

■ Si può manovrare la balista: mirare è più faticoso del previsto, ma i suoi dardi trapassano diverse file di soldati.

IL MALE SI RINNOVA?

Poche le novità introdotte in questo seguito, prima fra tutte la possibilità di assegnare cavalcature ai serventi per raggiungere zone altrimenti inaccessibili e aumentare l'efficacia della carica. I minion possono montare in groppa a lupi e ragni giganti. Sono stati introdotti, inoltre, mezzi di trasporto quali imbarcazioni, che si governano con qualche difficoltà dovuta a un modello di navigazione poco verosimile e macchinari di guerra quali catapulte e baliste, caratterizzati anch'essi da una scarsa maneggevolezza.

LE SFUMATURE DEL MALE

I serventi marroni sono i primi che incontreremo, nonché i più semplici e diffusi; sono ottimi nei combattimenti corpo a corpo, ma particolarmente vulnerabili al fuoco e al veleno. I rossi dominano le fiamme senza subirne alcun danno, hanno anzi la capacità di estinguerle e, al contrario, d'incendiare i nemici; sono relativamente deboli in corpo a corpo e soggetti al veleno. I verdi sono immuni al veleno e, anzi, sono in grado di utilizzarlo negli attacchi; se restano immobili diventano invisibili, qualità che li rende particolarmente adatti per azioni furtive o per tendere imboscate. I blu, infine, sono fisicamente più deboli di tutti gli altri, ma possono curare le truppe ferite, attraversare come fantasmi barriere e plotoni nemici, nonché nuotare e sono gli unici che non affogano quando tentano di attraversare un corso d'acqua. In *Overlord II*, all'occorrenza, si può controllare direttamente un minion tramite possessione.

poligonali piuttosto semplici, ma l'impatto visivo resta senza dubbio uno degli aspetti che convincono maggiormente, per merito di texture quasi sempre in alta definizione e di un uso sapiente di luci, ombre ed effetti di ultima generazione, che calcolano riflessi e rifrazioni in modo estremamente realistico. Le scelte cromatiche, infine, sono il fiore all'occhiello di una grafica che appaga, pur senza eccellere. I requisiti di sistema sono in linea con quelli dichiarati dalle produzioni più recenti e paiono forse fin troppo esosi per un gioco che non annovera l'AntiAliasing tra le voci del menu, ma *Overlord II* funziona senza problemi su computer con un paio d'anni o poco più e solo nelle situazioni più concitate si riscontra qualche leggero calo di prestazioni: le animazioni sono fluide, sebbene spesso generino situazioni caotiche e tendano a favorire la compenetrazione tra poligoni.

Le meccaniche del gioco, in generale, sono rimaste pressoché immutate, quanto lo spessore tattico e la (im)possibilità di pianificare strategie elaborate. D'altronde, la visuale in terza persona non permette di cogliere a colpo d'occhio la conformazione del terreno, né il sistema di controllo prevede alternative all'infuori dei segnali base di attacco e richiamo impartibili ai serventi (rispettivamente, con il tasto sinistro e destro del mouse). Inutile, quindi, sperare di svolgere un lavoro di distruzione pulito e ordinato.

Overlord II si riconferma come uno dei pochi esponenti di un genere che celebra il fascino del male e coniuga l'immediatezza dell'azione a elementi strategici, con un'infarinatura di GdR, il tutto ben amalgamato in un calderone su cui aleggia una nube di cinico e grottesco sarcasmo. Vi divertirete per una quindicina di ore.

Tito Parrello

IN ALTERNATIVA...

Overlord, Lug 07, **7**
Scanzonato esordio della saga; vi compaiono personaggi che si ritrovano nel seguito. Non cattivo quanto promesso, ma buffo e bizzarro.

Fable – The Lost Chapters, Nov 05, **8**
GdR d'azione in cui il giocatore è libero d'essere un personaggio malvagio. Lo spirito satirico non è distante dall'ironia di *Overlord*.

info ■ Casa **Triumph Studios** ■ Sviluppatore **Triumph Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://it.codemasters.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, schermo condiviso**

Pro
- Ambientazione ispirata e suggestiva
- Il lato oscuro offre vie non convenzionali
- Cinico, ma non diseducativo

Contro
- Pochi bivi o alternative
- Sistema di controllo impreciso
- La formula del primo è rimasta immutata

Il percorso di *Overlord II* verso il lato oscuro, per quanto divertente, è una visita guidata che lascia poco spazio alle fantasie peggiori e al libero arbitrio. Le missioni convincono a un primo assaggio, ma, rigiocate, sanno di minestra riscaldata.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LEVEL DESIGN
7	8	7	6	6	7

■ Il motion blur sembra invadente nelle immagini, ma in movimento non si nota nemmeno, e contribuisce a trasmettere la sensazione di velocità, comunque scarsa.

■ Le motrici non sono veloci o agili, ma una volta lanciate, non le ferma più niente.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

FUEL

Dopo Atari ed EA, anche Codemasters punta sui mondi aperti.

IN ITALIANO

***FUEL* è completamente tradotto in italiano. Sforzo minimo, considerata la presenza di poco testo e ancor meno di parlato. Ciononostante, va segnalata una traduzione lungi dalla perfezione, con parecchi errori di vario tipo.**

L'approccio free roaming, ovvero l'esplorazione libera delle ambientazioni, non è una novità nei giochi di guida: l'abbiamo visto in *Test Drive Unlimited*, in alcuni episodi di *Need for Speed*, nel recente *Burnout Paradise* e, presumibilmente, sarà sfruttato da un numero sempre maggiore di sviluppatori.

Mentre Electronic Arts sta facendo marcia indietro, preferendo soluzioni più classiche (è il caso di *Need for Speed: Shift*), Codemasters ha deciso di muovere i primi passi in questa direzione, pur senza azzardare troppo. La casa di produzione, infatti, non ha voluto stravolgere i suoi marchi più noti, come *TOCA* o *Colin McRae* (che, almeno per un capitolo, manterranno ancora la vecchia formula), e ha scelto sperimentare creando *FUEL*.

Inutile dire quanto fossero elevate le nostre aspettative: negli ultimi anni, Codemasters ci ha deliziato con titoli motoristici non solo spettacolari da vedere, ma anche incredibilmente divertenti e profondi da giocare. Sia *Race Driver: GRID*, sia *DiRT* hanno l'incredibile vantaggio di tenere alta l'attenzione del giocatore dall'inizio alla fine, spronandolo a gareggiare in varie discipline e rendendo ogni competizione leggermente più difficile, costringendo chi gioca a migliorarsi costantemente, ma senza scontrarsi contro "muri" troppo ripidi.

Ci sarebbe bastato che *FUEL* seguisse questa regola aurea per esserne soddisfatti, ma questa volta i programmatori hanno mancato l'obiettivo, e non di pochi centimetri. Se sotto il profilo tecnico è difficile muovere delle critiche (il mondo è spettacolare da vedere), dal punto di vista della giocabilità è doveroso disapprovare le scelte compiute dal team di sviluppo Asobo Studio. Prima di tutto, va segnalata l'incredibile ripetitività delle competizioni: che si tratti di gare libere o a checkpoint, che si piloti un quad o una motocicletta, alla fine nulla varia. Si preme sul gas e si cerca la traiettoria più lineare possibile verso il punto di controllo successivo. Gli ostacoli sul percorso saranno un problema molto relativo, dal momento che, a meno di centrare in pieno un masso, non accadrà nulla al vostro mezzo. Addirittura, nel caso dei veicoli a due ruote, non sarà possibile cadere, quindi sarete liberi di tentare qualsiasi follia, consci del fatto che non accadrà mai nulla di grave al pilota.

I danni non sono considerati, quindi non vi farete mai scrupolo di evitare il contatto con l'avversario. Al contrario, lo cercherete spesso, considerato che si tratta del modo

> "Le sfide multiplayer sono monotone quanto quelle contro il computer"

più veloce per sbarazzarsene. Un altro limite sono le poche differenze nello stile di guida fra i vari veicoli, che rendono un'arrampicata in moto poco differente da una corsa in autostrada con un carro armato. Le uniche peculiarità degne di nota sono quelle relative alla velocità di punta e all'accelerazione, ma per quanto riguarda la guidabilità dei mezzi, non aspettatevi di riconoscere il carattere di ciascuno.

Il dramma è che il modello di guida, oltre a essere il medesimo per tutti i veicoli, non è nemmeno eccezionale: dopo aver visto l'eccellente lavoro fatto con *DiRT* e il seguito, ci chiediamo come sia possibile che *FUEL* sia tanto noioso. Non si tocca praticamente mai il freno e ci si limita a sbandare a destra e a manca, tentando di evitare qualche albero e poco altro. L'aspetto più risibile è la totale assenza di senso della velocità: che guidiate un pesante camion a 100 all'ora o un'agile dune buggy a 200, la sensazione sarà la medesima (ovvero, andare a 50 all'ora con un motorino scassato).

Il fatto che tutto sia ambientato in un mondo aperto, poi, non rende le cose più eccitanti. Anzi, è probabile che alcuni giocatori nemmeno si accorgano della possibilità

■ Se vedete un burrone, non esitate a lanciarvi. Nella maggior parte dei casi, non succederà nulla di male.

SEMPRE DRITTO, COME NON CI FOSSE UN DOMANI

In alcune gare, i checkpoint saranno molto ravvicinati, obbligando a un percorso ben definito, che concederà poco alla fantasia del pilota. Sono però presenti anche competizioni in cui i punti di controllo sono pochi e molto distanziati fra loro, permettendo quindi di sviare dall'asfalto alla ricerca della via più breve. L'idea è, in teoria, valida: scorrazzare fra gli alberi, cercando il punto migliore in cui guadare o andando alla caccia del salto perfetto, sarebbe molto divertente. Peccato che la scarna struttura dei livelli riduca tale emozione a una traiettoria praticamente rettilinea verso il punto d'arrivo, rendendo l'esplorazione non solo noiosa, ma anche dannosa, in termini di giocabilità.

di girovagare liberamente. Accedere direttamente alle gare o alle sfide tramite i menu è molto comodo, ma lo stesso non si può dire dell'esplorazione dello sterminato ambiente di gioco. Nei titoli meglio riusciti, come *Burnout Paradise*, attraversare il mondo significava ricercare rampe, cartelloni, cancelli da sfondare, sfide inedite. Nel caso di *FUEL*, invece, si rimane inizialmente stupiti dalla bella grafica, dall'eccezionale simulazione atmosferica, che non ha nulla da invidiare a giochi come *S.T.A.L.K.E.R.*, e dalla spettacolarità del ciclo giorno/notte. Oltre a questo, però, non si hanno stimoli. Troverete qualche tanica di benzina sparsa qua e là (l'equivalente del denaro, in *FUEL*), qualche panorama che le sfide non vi farebbero apprezzare a pieno, ma non è abbastanza per esortare all'esplorazione.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

L'eccellente impatto visivo di *FUEL* non è per tutti i computer. Considerata la qualità, non si può dire che il motore sia particolarmente esoso, ma è innegabile che per goderselo sia necessario un PC aggiornato. Un veloce dual core con una Radeon 4870/GeForce 275 permette di non scendere a compromessi con il dettaglio, ma il frame rate oscillerà ben più di una volta sotto la soglia dei 30 FPS. Fortunatamente, anche in questi casi la fluidità non viene intaccata troppo, sebbene i piccoli rallentamenti siano evidenti a un occhio esperto.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600

■ In alcune gare dovrete preoccuparvi di eliminare gli avversari. Naturalmente, a sportellate.

■ La pioggia non cambia di una virgola l'aderenza delle vetture.

Tirando le somme, abbiamo un modello di guida poco intrigante, un mondo aperto svuotato di contenuti e fine a se stesso, e una serie di eventi tutti uguali, che non riescono a far appassionare chi affronta le sfide. Rimane un motore grafico eccellente, ma il colpo d'occhio non basta a rendere un gioco meritevole di acquisto. E nemmeno la possibilità di sfidare gli amici online: nonostante la struttura sia quella di un MMOG, quindi simile a *Test Drive Unlimited* e *Burnout Paradise*, i difetti del modello di guida rendono le sfide multiplayer tanto monotone, quanto quelle contro il computer. Un peccato!

L'unica consolazione è che Asobo Studio non è in alcun modo coinvolto negli altri progetti motoristici di Codemasters, che speriamo mantengano l'elevato livello qualitativo cui siamo abituati da anni.

Alberto Falchi

RIDERS ON THE STORM

Uno dei pochi aspetti veramente affascinanti di *FUEL*, che ci piacerebbe vedere replicato in altri titoli, è l'eccellente gestione delle condizioni meteorologiche: per rendersi conto di come il motore sia efficace sotto questo profilo, basta lanciare una partita e attendere. Pian piano verrà il buio e, con un po' di pazienza, sarà possibile godersi pioggia, vento e anche tempeste di sabbia.

IN ALTERNATIVA...

***Burnout Paradise*,** Mar 09, **8½**
Se cercate un gioco di guida diverso dal solito e maledettamente divertente, non potete lasciarvi scappare questo gioiello di Criterion.

***Test Drive Unlimited*,** Feb 07, **8**
Un'intera isola da esplorare come se foste dei turisti. Pur essendo uno dei primi esperimenti di mondo aperto, si rivela ancora molto valido.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Asobo Studio** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://it.codemasters.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, DVD-ROM, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 3.0, Banda Larga, joypad**
- Multiplayer **Internet**

- **Graficamente eccellente**
- **Si impara a giocare in pochi istanti**
- **Il mondo aperto promette molto...**

- **... peccato che non mantenga**
- **Ripetitivo**
- **Facilissimo: si procede per inerzia**

Un motore grafico sublime unito a delle ottime idee. Peccato che il pessimo modello di guida, la scarsa Intelligenza Artificiale e la struttura dei livelli poco ispirata rendano *FUEL* piatto e scontato come una puntata di "Grey's Anatomy".

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MODELLO DI GUIDA	I.A.
8	8	6	6	5	4

Selezionando una struttura di servizio, vengono evidenziate tutte le case che ne usufruiscono.

I villaggi sono pieni di vita, ma le animazioni sono generate casualmente e non danno informazioni sullo stato dell'insediamento.

GENERE: GESTIONALE STORICO

ANNO 1404

Il sindaco virtuale che è in noi si trasferisce nel XV secolo, all'ombra delle crociate.

IN ITALIANO

Come tutti i suoi predecessori, *Anno 1404* vanta una completa traduzione nella nostra lingua, sia per quanto riguarda il testo scritto, sia per le poche parti parlate.

NESSUN DISOCCUPATO

In *Anno 1404* manca la gestione della forza lavoro: ciascuna struttura funziona automaticamente, anche se sull'isola non c'è alcun abitante, e non avremo mai la preoccupazione di gestire una disoccupazione eccessiva. Questo consente di creare colonie dedicate alla produzione e prive di qualunque abitante: molto comodo, ma anche decisamente poco realistico.

ATTENZIONE! DRM

Anno 1404 è protetto dal sistema TAGES: dopo l'installazione è richiesta una validazione online. Sono consentite al massimo tre installazioni contemporanee.

Il quarto capitolo della saga di gestionali storici *Anno*, che nel corso del tempo ha saputo ritagliarsi una sua fetta di appassionati niente affatto trascurabile, ci porta nel 1404.

Ci muoveremo in un imprecisato stato occidentale, impegnato a evitare le degenerazioni dell'ennesima crociata contro gli infedeli. Nel 1404, in realtà, le crociate propriamente dette sono già concluse da un bel po'; ma gli appigli storici hanno come unico compito quello di tratteggiare la giusta atmosfera in cui lasciare che il giocatore si appassioni alla costruzione delle sue piccole e grandi città.

Il perno della giocabilità di *Anno 1404* è per l'appunto questo: la costruzione e la gestione di uno o più centri abitati posti su isole, talvolta in competizione con qualche altro "regnante" controllato dall'Intelligenza Artificiale. I meccanismi che governano l'economia cittadina e i rapporti tra gli edifici sono abbastanza consueti e non si distaccano molto da quelli presenti negli episodi precedenti. I magazzini determinano l'area in cui è possibile costruire strutture produttive, mentre i mercati definiscono le aree residenziali; ciascuna industria va collocata nei pressi della sua materia prima, che può anche essere prodotta da qualche altra struttura; le case, dal canto loro, devono trovarsi nell'area d'effetto dei servizi di cui necessitano.

Ciascun edificio ha un costo di mantenimento, da bilanciare con le tasse pagate dai cittadini, che a loro volta dipendono dalla qualità delle case. I nostri coloni possono essere semplici pionieri o ricchi patrizi, secondo le merci e i servizi loro offerti; il problema è che nessuna isola può produrre qualunque materiale. Sarà dunque necessario stabilire rotte commerciali con altre isole (gestite da noi o da qualcun altro), in modo da rendere disponibili, nei posti giusti, i beni richiesti dalle classi sociali più elevate. È da sottolineare, peraltro, che lo spostamento delle merci non va gestito meticolosamente come in altri titoli simili: una volta giunta a destinazione, una merce sarà automaticamente disponibile in ogni magazzino della stessa isola.

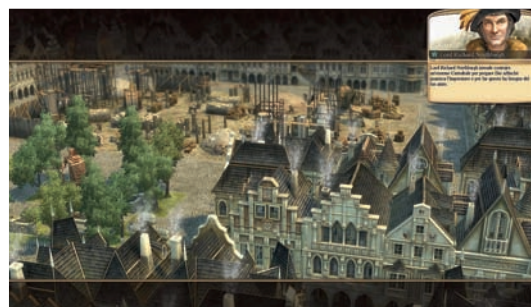
Nei titoli precedenti della serie, le risorse presenti in ciascun lembo di terra erano decise in modo arbitrario; in *Anno 1404*, invece, si è scelto di tratteggiare due differenti "civiltà" (occidentale e orientale), entrambe giocabili e ciascuna

> "La campagna è un elemento nuovo in questa serie"

caratterizzata da una catena produttiva diversa. Il commercio tra i due mondi è imposto dai meccanismi del gioco: gli occidentali, per esempio, a un certo punto della loro ascesa sociale chiederanno l'accesso alle spezie, che possono essere prodotte solo dagli orientali.

Talvolta, potrà capitare d'incappare in una popolazione ostile: in *Anno 1404* sono disponibili navi da combattimento anche se, comprensibilmente, la resa delle battaglie è essenziale e non si configura certo come punto di forza del titolo. Più interessante è l'introduzione del concetto di "onore": si tratta di una nuova risorsa che può essere guadagnata compiendo determinate azioni durante

LA LUNGA CATENA DELL'ECONOMIA CITTADINA

La microgestione è la croce e la delizia degli appassionati di gestionali basati sulla costruzione di città. In *Anno 1404*, alcune merci possono essere prodotte solo con notevole impegno, visto che la loro creazione è legata a filo doppio con lo sviluppo di un'economia florida e in grado di auto-mantenersi tale. Facciamo un esempio eloquente: gli utensili sono necessari per la costruzione di qualunque struttura, e anche per lo sviluppo delle case. Per produrli ci servono lastre di ferro; per creare queste ultime è necessario del minerale di ferro e del carbone; il minerale di ferro va procurato dall'apposita miniera, mentre il carbone va ricavato dal legno degli alberi. Altro esempio: per costruire una nave da guerra servono legno, armi (che vanno create da lastre di ferro, vd. sopra) e cordami (creati dalla canapa, da coltivare nell'apposita fattoria). Ogni edificio, poi, ha un requisito in termini di sviluppo cittadino: per costruire un grande vascello da guerra occorre avere in città una certa quantità di patrizi.

La schermata di creazione delle rotte è molto dettagliata.

In alcuni momenti ci sarà richiesto di costruire grandi monumenti.

La grafica è dettagliata anche sfruttando una visuale ravvicinata.

NO MULTIPLAYER

In *Anno 1701*, l'episodio precedente della serie, gli sviluppatori avevano tentato di inserire una modalità multiplayer; l'esperimento non deve aver avuto grande successo, considerando che in *Anno 1404* è scomparsa qualunque modalità online, se si eccettua la possibilità di mettere in Rete le proprie città per mostrarle agli amici.

CREIAMO LA NOSTRA ROTTA

Il gioco mette a disposizione un sistema di creazione di rotte automatiche molto dettagliato. Possiamo dar vita a tutte le rotte che vogliamo, specificando un numero indefinito di porti in cui sostare e una quantità indefinita (ma dipendente dalla capacità della stiva della nave) di merci da caricare o scaricare. Se il porto selezionato è nostro, la movimentazione delle merci non avrà effetti sulla cassa; se invece si tratta di un porto straniero, la vendita e l'acquisto ci frutteranno (o ci costeranno) una certa quantità di denaro. A differenza che in altri giochi dello stesso genere, il commercio in *Anno 1404* non ha un ruolo decisivo: una città ben progettata può bilanciare i costi con i soli proventi delle tasse. Ci capiterà di vendere il surplus di qualche merce solo prima di qualche spesa consistente, per esempio per la costruzione di una grande nave da guerra.

ISOLE INNOMINATE

Una caratteristica francamente poco comprensibile della serie *Anno* è il tratteggio assolutamente anonimo con cui vengono delineate le ambientazioni. Siamo in un'epoca precisa, ma non si sa bene dove. Di certo, il gioco evoca paesaggi suggestivi, ma anche poco credibili: a un'isola tropicale se ne affianca una deserta e un braccio di mare di pochi metri separa due terre in cui il clima cambia così drasticamente, da consentire coltivazioni del tutto diverse.

la campagna, o anche erigendo strutture particolari, per poi essere impiegata per acquisire determinati bonus da applicare ai nostri edifici o alle nostre navi, migliorando la loro funzionalità.

Anche la campagna è un elemento nuovo in questa serie: si tratta di otto scenari di difficoltà crescente, legati da una trama non particolarmente ispirata, ma funzionale al suo ruolo. Non manca, naturalmente, la possibilità di accedere a semplici mappe casuali, prive di obiettivo (se non la costruzione di una città perfetta) e personalizzabili in ogni parametro, ma vengono anche offerti scenari singoli con scopi determinati.

Complessivamente, *Anno 1404* non è un cattivo gioco, ma non fa nulla di decisivo per migliorare i difetti storici della serie. Tra questi possiamo annoverare la tendenza alla ripetitività, il carattere eccessivamente "generico" dell'ambientazione, la microgestione talvolta eccessiva e lo scarso riscontro offerto dalle animazioni. La grafica è pulita, gradevole e dettagliata: le città sono ricche di cittadini che sbrigano le proprie faccende e di effetti visivi, ma ci sono pochi legami tra ciò che si vede e ciò che sta effettivamente succedendo. Tanto per fare un esempio, i carrettieri che girano per le strade sono tutti uguali e non consentono di capire con un colpo d'occhio che merce stiano portando, da dove e verso che luogo: nei giochi basati sulla gestione di ambienti complessi, avere modo di controllare rapidamente lo stato delle cose è essenziale e, da questo punto di vista, la serie *Anno* ha ancora tanta strada da fare rispetto, per esempio, alla serie *Caesar*.

Fatti salvi questi problemi, comunque, ci troviamo davanti a un gestionale di tutto rispetto, che va consigliato agli appassionati di questo genere particolare.

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Caesar IV, Dic 06, 8
L'ultimo episodio della celebre serie di gestionali cittadini ambientati nell'antica Roma è meno riuscito di quelli precedenti, ma rimane comunque un gioco molto valido e da consigliare.

Immortal Cities: I Figli del Nilo, Gen 05, 7
Considerato il primo dei gestionali storici cittadini di nuova generazione, *I Figli del Nilo* non è perfetto, ma merita senz'altro un'occhiata da parte degli appassionati.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Related Designs** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://anno.it.ubi.com/**

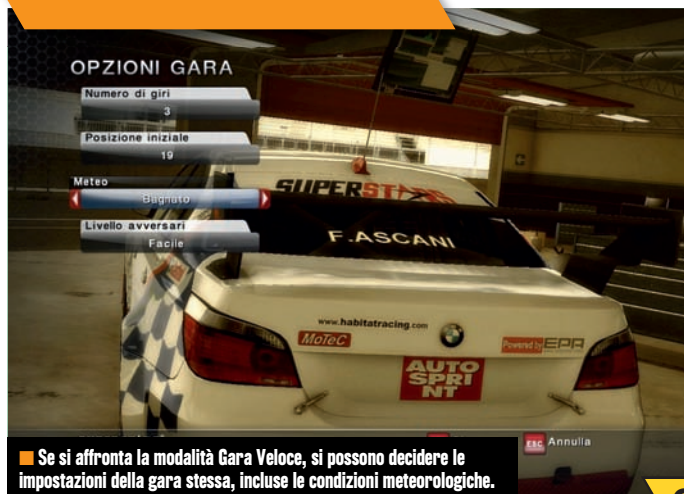
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, DVD-ROM, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Giocabilità classica e piacevole
- Complicato al punto giusto
- Sistema grafico e sonoro gradevole

- Leggermente ripetitivo
- Campagna poco stimolante
- Animazioni poco significative

***Anno 1404* si inserisce perfettamente nella serie cui appartiene e sa divertire, ma non introduce alcuna sostanziale novità. Resta comunque un gioco gradevole, che va consigliato a tutti gli appassionati del genere gestionale a sfondo storico.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
8	7	7	8	7	6

Se si affronta la modalità Gara Veloce, si possono decidere le impostazioni della gara stessa, incluse le condizioni meteorologiche.

Superstars V8 Racing include tutti i team e i piloti che prendono parte al campionato 2009 dell'omonima categoria.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SUPERSTARS V8 RACING

Una licenza poco nota per tagliare il traguardo nei negozi.

IN ITALIANO

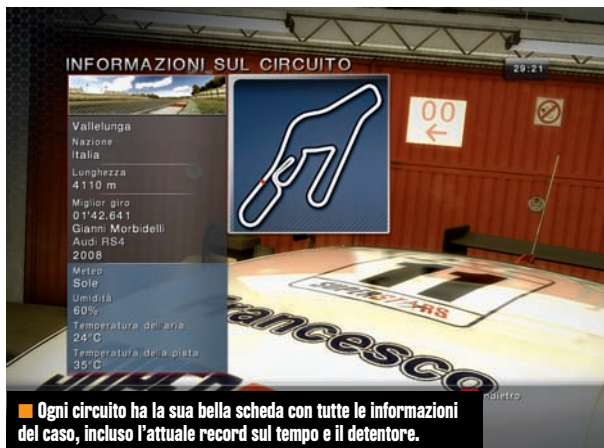
***Superstars V8 Racing* è interamente proposto in italiano, e ci mancherebbe anche! Tutti i testi a schermo sono ben tradotti nelle nostra lingua... anche perché non sono stati tradotti, una volta tanto.**

DOPO l'abbandono di Robbie Williams i Take That si sciolgono, Boris Eltsin vince le prime elezioni libere della federazione russa e la Germania diventa campione d'Europa di calcio battendo in finale la sorprendente Repubblica Ceca del giovane Pavel Nedved.

Per qualcuno, il 1996 è stato tutto questo, ma per Antonio Farina e il suo gruppo si è trattato dell'anno della grande fondazione, quella di Milestone, l'etichetta che (allora) nasceva dall'esperienza di Graffiti. Quindi da *Iron Assault* e, soprattutto, da *Screamer*. Sono passati tredici anni: tredici primavere che hanno visto gli equilibri mutare sostanzialmente nel mondo dei videogiochi, sempre più ricco; sempre più costoso; sempre più pericoloso. Dopo qualche exploit che ha promesso un futuro radioso per la casa milanese (ci riferiamo all'accordo con Electronic Arts per la produzione e la pubblicazione del primo esperimento *Superbike*, a cavallo tra vecchio e nuovo millennio), il panorama si è fatto meno roseo e Milestone ha guadagnato una posizione in un mercato più ristretto. Insomma: non è più un attore di primissimo piano nel mercato mondiale di chi realizza videogiochi di guida, ma non perde occasioni per districarsi con voglia tra le due e le quattro ruote.

Se, recentemente, è stata la volta di *SBK09*, pensato e dedicato agli amanti delle moto, con *Superstars V8 Racing* si torna dietro a un volante. Non è la prima volta che succede. Ma tra moto e auto da corsa, Milestone si è spesso dimostrata più a suo agio una volta vestiti i panni di Valentino Rossi o illustri colleghi. I risultati recenti ottenuti con i vari *S.C.A.R.* non sono dei più incoraggianti, ed è quindi con una giustificata dose di disillusione che ci si avvicina a *Superstars V8 Racing*. Disillusione amplificata dalla necessità di farsi una bella ricerca su Internet per capire quale sia la licenza presa "in appalto" questa volta da Milestone per potenziare e rendere più appetibile il gioco. Si tratta del circuito Superstars, di recente costituzione e conosciuto soprattutto attraverso il Bel Paese, dato che la stragrande maggioranza delle gare viene corsa proprio sui circuiti dello Stivale e solo da poco ha conosciuto una dimensione internazionale grazie a un paio di puntate tra la Penisola Iberica e l'Africa. Nessuna monoposto da Formula 1 prende parte agli eventi, dedicati invece a possenti rielaborazioni di berline per l'occasione tramutate in mostri mangia asfalto.

> "Non è una simulazione, ma nemmeno un gioco di guida arcade"

Nel gioco sono presenti dieci tracciati, tutti ripresi dalle tappe ufficiali del campionato 2009, che si chiuderà a novembre. Dopo aver solcato l'asfalto tra Monza e il Mugello, tra Adria e Magione, ma anche tra Kyalami (Sud Africa) e Portimao (Portogallo). Quel che manca, però, è una realizzazione grafica in grado di far gridare al miracolo. Non che quanto presente sia di qualità scadente: i modelli poligonali delle

Ogni circuito ha la sua bella scheda con tutte le informazioni del caso, incluso l'attuale record sul tempo e il detentore.

SFIDE DA SUPERSTELLA

Dal menu principale di gioco, *Superstars V8 Racing* propone una modalità di gioco dedicata a delle sfide particolari (Licenze Superstars), suddivise in varie categorie e a loro volta capaci di offrire una manciata di gare ad hoc. Gli obiettivi possono essere differenti, dal superare tre avversari e tagliare per primi il traguardo avendo a disposizione solo un paio di curve, fino al battere un determinato avversario con un certo distacco. Ogni sfida vinta garantisce l'accesso a quella successiva.

Il gioco propone quattro differenti visuali, due dall'esterno e due all'interno, quelle visualizzate in queste immagini (con visione del cofano e direttamente sull'asfalto).

LE CONDIZIONI METEO

***Superstars V8 Racing* propone due differenti condizioni meteorologiche: sole o pioggia. Ogni gara può essere vissuta scegliendo precedentemente la condizione, nel caso si stia affrontando la modalità Gara Veloce. In alternativa, all'interno del Campionato completo o delle Sfide Superstars, ci si deve affidare al caso e alla propria buona stella. L'effetto dell'asfalto bagnato è realizzato piuttosto bene, ma niente per cui impazzire.**

Nella porzione superiore dello schermo, un'indicazione suggerisce l'andamento della prossima curva: quando diventa rossa è meglio frenare.

FOTOGRAFO DI GARA

In ogni momento della corsa è possibile mettere in pausa il gioco e godersi i buoni modelli poligonali della propria auto, zoomando e ruotando la visuale. Peccato non sia possibile effettuare lo stesso procedimento con altre vetture in gara o, in generale, gestire a piacimento la telecamera e l'obiettivo che le sta di fronte. Oltretutto, le immagini non si possono neanche salvare.

auto sono ben fatti e i paesaggi tutto sommato più che sufficienti. Il problema vero è che qui non si determina nessun nuovo standard per il genere, ma rimane da capire se sia davvero un problema. Il perché è presto detto: *Superstars V8 Racing* è palesemente un gioco di seconda fascia, pensato per un pubblico particolarmente ristretto e, forse, nemmeno troppo attento al mondo dei videogiochi. Con una comunità potenzialmente minuta, è anche credibile un investimento limitato nel progetto, che difatti denuncia una certa dose di riciclo da *SBK08* (sì, quello con le moto): alcuni elementi a bordo pista paiono proprio gli stessi. E, in effetti, è la cura per quanto circonda i tracciati a lasciare maggiormente l'amaro in bocca, con scarsa attenzione per il dettaglio.
Il gioco vero e proprio denuncia, poi, una filosofia tutto sommato simile: non è una simulazione particolarmente approfondita, ma nemmeno un gioco di guida arcade. Chi vuole, può comunque passare del tempo impostando i settaggi dell'auto come preferisce o confrontando i dati forniti dalla telemetria dopo le sessioni di prova o la gara vera e propria. Chi preferisce premere a fondo sull'acceleratore ed evitare troppi grattacapi, invece, può affidarsi ai settaggi pre-impostati, pensati sia per le qualificazioni, sia per la corsa. Una volta scesi in pista, ci sono penalità quando si guida in modo spericolato (con conseguenti collisioni con gli avversari) e la necessità di controllare con almeno un po' di precisione e voglia di fare le frenate e le riaperture del gas in curva.

Probabilmente, *Superstars V8 Racing* è poco profondo per chi cerca un titolo davvero impegnativo ed è un po' frustrante per chi, al contrario, vuole solo far rombare l'auto. È anche vero che le piste sono ben riprodotte e che ci sono delle sfide in grado di allungare la vita al gioco. Infine, il supporto all'online per dodici corridori e le quasi-venti vetture nelle gare in single player non sono aspetti da sottovalutare.

Mattia Ravanelli

IN ALTERNATIVA...

Race Driver: GRID, Giu 08, **9**
Graficamente spettacolare, è uno dei giochi di guida più vari e meglio realizzati tra quelli PC.

Colin McRae DiRT, Giu 07, **9**
Una serie storica al meglio della sua forma, sempre a cavallo tra simulazione e stile arcade.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.superstarsv8racing.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, 7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, volante**
- Multiplayer **Internet (12 giocatori)**

Pro
- Modelli poligonali della auto ben fatti
- Gioco online per dodici partecipanti
- Divertente per i meno smaliziati

Contro
- Graficamente poco sopra la sufficienza
- Modello di guida con poco carattere
- Licenza sconosciuta

Milestone lavora in economia, tornando al mondo delle quattro ruote con un gioco dalla licenza e dalla realizzazione "leggera". *Superstars V8 Racing* è divertente, ma assolutamente sconsigliato ai fan più esigenti.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
6	6	7	7	7	7

I modelli 3D non hanno nulla da invidiare alle più rigorose simulazioni.

I temibili Zero giapponesi si dirigono su Pearl Harbor: la campagna giapponese consentirà di riscrivere la Storia.

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Tornano le battaglie sul Pacifico, più grandi e grosse che mai!

IN ITALIANO

***Battlestations: Pacific* è totalmente tradotto nella nostra lingua, voci comprese. Il risultato è più che dignitoso, nonostante un livello di recitazione non memorabile.**

NEL variegato panorama videoludico attuale, accade di rado d'imbattersi in giochi complessi, sfaccettati e affrontabili da svariate angolazioni.

Diretta evoluzione del predecessore *Battlestations: Midway*, *Battlestations: Pacific* è tutto questo, un mix tra azione pura e strategia, arricchito dalla possibilità di pilotare direttamente aerei, navi e sommergibili su uno dei fronti più drammatici della Seconda Guerra Mondiale. Insomma, tanta carne al fuoco per gli studi ungheresi di Eidos, titolari del progetto. Non una novità assoluta per chi ha già avuto modo di affrontare il già citato, e più che discreto, *Midway*, pubblicato nel 2007, ma una nuova occasione per vedere all'opera una struttura di gioco che fa della varietà estrema il suo massimo punto di forza. Con ovvie nuove entrate a rendere il tutto ancor più appetitoso.

A differenza di *Midway*, *Pacific* offre la possibilità di affrontare due campagne, una dedicata agli americani, l'altra ai giapponesi. Se la prima campagna ricalca a grandi linee gli eventi reali della guerra, le missioni nipponiche sfruttano una rilettura alternativa della Storia, che parte dalla distruzione di Pearl Harbor fino all'espansione in tutto il Pacifico dell'esercito del Sol Levante. Un espediente, questo, che di fatto consente al giocatore un maggior spazio di manovra, una volta tanto senza connessioni dirette con le vere vicende storiche (se parteggiamo per i giapponesi nel gioco, non perderemo necessariamente la guerra!). Se state cercando un accurato wargame, passate oltre. Se invece siete a caccia di un gioco grande, grosso e divertente, fatevi sotto: il fronte del Pacifico vi aspetta.

Chi ben comincia, come si suol dire, è a metà dell'opera. Non basta di certo una buona introduzione per fare di un titolo un capolavoro, ma i ragazzi di Eidos Hungary ci catapultano nell'azione con una serie di filmati ben riusciti, "girati" con il motore del gioco e sufficientemente coinvolgenti. Peccato solo per le voci narranti, non molto espressive pur nel completo doppiaggio in italiano (l'originale in inglese è addirittura peggio…). Bando alle ciance, c'è una guerra da combattere.

Come scritto in apertura, la serie *Battlestations* ha fatto della varietà il proprio punto di forza, e *Pacific* non può che ampliare ancor di più questo versante. Le due campagne principali ci consentono di passare con disinvoltura dagli aerei (caccia, aerosiluranti o bombardieri che siano) alle navi (corazzate, portaerei, eccetera),

> **"La serie *Battlestations* ha fatto della varietà il proprio punto di forza"**

fino ai letali sommergibili. Ogni singola missione è perfettamente costruita attorno ai mezzi da utilizzare, il che si traduce in partite sempre ben bilanciate e divertenti. Sganciare bombe a bordo di un Helldiver o cannoneggiare le navi nemiche dalla plancia di una grande corazzata giapponese sono solo alcune delle azioni che ci troveremo a compiere. Di tanto in tanto, il ritmo delle missioni si farà un po' troppo blando, specie a bordo dei sommergibili, ma nel complesso non correremo mai il rischio di annoiarci. Merito anche dei numerosi compiti secondari che renderanno i vari "stage" articolati e impegnativi.

La possibilità di passare a piacimento da un mezzo all'altro in base alle necessità fa dell'anima più propriamente strategica un elemento cardine del gioco. Beninteso, *Pacific* non si trasformerà mai in un RTS, ma consentirà comunque una discreta pianificazione delle nostre azioni. Per avere tutto a portata di mano in frangenti

La Haguro sarà la prima nave giapponese ai nostri comandi.

UNA MAPPA PER VINCERE

L'anima strategica di *Pacific* si esprime al meglio nel sistema di gestione avanzato, che trova nella mappa la sua più chiara visualizzazione. Nelle fasi complesse della guerra, la gestione manuale delle singole unità si renderà necessaria e la chiarezza della mappa strategica ci consentirà, con un semplice clic, di selezionare le unità e d'impartire precisi ordini. Questi ultimi potranno essere assegnati anche in azione, grazie a un agile menu circolare richiamabile in qualsiasi momento.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***Pacific*, come la maggior parte dei giochi multipiattaforma usciti recentemente, non richiede dei PC particolarmente potenti. Può funzionare, sebbene con alcune incertezze, anche con un single core, sebbene così facendo si è costretti a rinunciare a parte del dettaglio. Con un dual core e una 8800 GT si inizia a ragionare, almeno a basse risoluzioni, e anche al massimo del dettaglio, raramente il frame rate crollerà sotto i 30 FPS, escludendo situazioni particolarmente concitate. Un economico dual core affiancato da una economica Radeon 4850 sono l'ideale per goderselo senza alcun compromesso.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

Lo spettacolo nei cieli, tra esplosioni e scie di fumo, è assicurato!

GUERRA MULTIPLAYER

Grazie al supporto Games for Windows – LIVE, *Battlestations: Pacific* consente partite in multiplayer fino a 8 giocatori. Le modalità disponibili sono cinque: Scorta, Assedio, Competizione, Duello e Cattura l'Isola. Dallo schema simil-FPS alla spruzzatina di strategia, ogni modalità riesce a sviscerare a dovere tutte le sfaccettature del complesso titolo ungherese. L'online offre anche un supporto vocale.

Non dettagliatissima, la visuale dal cockpit degli apparecchi è comunque coinvolgente.

UN PIZZICO DI XBOX

Un gioco così complesso e vario presenta un sistema di controllo articolato. Mouse e tastiera arrancano nel tenere testa alle decine di comandi necessari per gestire con efficacia le battaglie. Meglio allora collegare un Controller Xbox 360 per Windows a una delle nostre porte USB e avere tutto a portata di dito.

spesso assai problematici, è necessario un sistema di controllo senza sbavature. Il classico abbinamento mouse-tastiera mostra il fianco in più di un'occasione, ma la presenza di un joypad risolve in scioltezza qualsiasi magagna, regalandoci un'immediatezza invidiabile, anche nelle situazioni più caotiche. Le unità amiche gestite dall'Intelligenza Artificiale, poi, reagiranno sempre con prontezza ai nostri comandi.

Il versante grafico è forse l'aspetto più eclatante di *Battlestations: Pacific*. I modelli 3D dei tanti mezzi disponibili sono assai simili alle controparti reali e offrono un livello di dettaglio spesso invidiabile. Interessante, anche se non particolareggiatissima, la nuova visuale interna dal cockpit degli aerei. Un gioco che fa del mare il proprio centro di gravità non può non offrire una degna rappresentazione dell'acqua: riflessi, increspature e colori assolutamente realistici donano alle nostre partite un colpo d'occhio strepitoso, senza peraltro pesare troppo sulle risorse hardware.

Battlestations: Pacific è dunque un gioco vasto, anche troppo per chi non è avvezzo a schemi di questo genere, ma senza dubbio consigliato a tutti gli appassionati di Seconda Guerra Mondiale. Se cercate la varietà, qui avrete pane per i vostri denti.

Dario Ronzoni

IN ALTERNATIVA...

Battlestations: Midway, Mar 07, **8**
Il predecessore di *Pacific*, meno ampio e vario, ma sempre divertente e pieno di mezzi pilotabili.

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, Mag 07, **7½**
Un valido simulatore dedicato ai sommergibili sul fronte del Pacifico.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Eidos Hungary** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.battlestations.net**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

+
- Vasto e variegato
- Grafica superlativa
- Buon supporto multiplayer

−
- Sistema di controllo complesso
- Alcune missioni troppo lente
- Storicamente non rigoroso

Degna evoluzione del predecessore, *Battlestations: Pacific* si presenta come un ideale mix tra azione e strategia, con in più la possibilità di affrontare una campagna in stile "Storia alternativa" dalla parte dei giapponesi. Grande, grosso e divertentissimo, anche online.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A. DI SQUADRA	MAPPE
9	8	7	8	7	7

Le pecore non possono passare attraverso gli steccati, a meno di non essere "ridotte" in dimensioni grazie a un getto d'acqua.

Tenendo premuto il tasto Maiusc, si può far accelerare momentaneamente il movimento dell'UFO.

Tutti gli elementi per l'editor vanno sbloccati portando a termine i livelli della Campagna single player.

IN ITALIANO

Flock! è disponibile interamente in italiano. Non essendo previsto alcun doppiaggio, la traduzione si limita ai testi a schermo, comunque curate e senza particolari sviste. Volendo, si possono anche impostare lingue differenti: inglese, francese, tedesco e spagnolo.

GENERE: PUZZLE

FLOCK!

Ultim'ora! Pecore e mucche avvistano UFO!

DOVE SI ACQUISTA

Flock! si trova su Steam (http://store.steampowered.com), Impulse (www.impulsedriven.com), Gamersgate (www.gamersgate.com) e Direct2Drive (www.direct2drive.com). Il prezzo oscilla intorno ai 14,99 euro.

BASATO su fatti veri, come certi film. Potete credere che l'idea di *Flock!* nasca da una divertente discussione in un pomeriggio di noia, quando un team di game designer si ritrova di fronte a un caffè, invece è palesemente una simulazione: la riproduzione di quanto successo il lontano 27 ottobre 1977, quando dei piloti dell'Aviazione Leggera dell'Esercito Italiano avvistarono un UFO in zona Cagliari, Sardegna. Era evidentemente l'UFO che svolazza placido, ma risoluto tra i cieli ricamati di *Flock!*, intento a richiamare all'ordine il proprio gregge di pecore (o di mucche, di maiali...). Che in Sardegna ci siano ampi pascoli è noto, ma che gli UFO fossero dediti alla pastorizia è, forse, cosa nuova per qualcuno.
Sull'attendibilità del resto delle vicende narrate in *Flock!*, però, non abbiamo prove. Ciò che conta, comunque, è che la sua struttura di gioco è quella di un quasi *Lemmings*, di un semi RTS o, più in generale, di un puzzle game piuttosto strano, ma divertente da vedere e caratterizzato con ampie dosi di gusto.

Partiamo dai nomi, come quello della nave madre verso cui condurre il bestiame: si chiama "Motherflocker", e insomma... strappa un sorriso. Poi ci sono i prati, gli alberi, gli animali e tutti gli elementi a schermo realizzati come se fossero tessuti cuciti tra loro. Un bello spettacolo, graziato da scelte cromatiche morbide e azzeccate, accompagnato da gradevoli musichette che fanno tanto "videogiochi negli Anni '90".

In generale, *Flock!* richiama alla mente proprio certi titoli che andavano per la maggiore nella scorsa decade su PC. Se oggi fosse il 1994, *Flock!* porterebbe la

> "Un puzzle piuttosto strano, ma divertente da vedere"

firma del Team 17 o di Sensible Software. E, presumibilmente, in questo caso, si comporterebbe anche meglio. Il problema principale del gioco sta proprio nella sua meccanica: l'UFO viene gestito attraverso il mouse o la tastiera (o un gamepad) ed emette un raggio in grado di stimolare i movimenti del bestiame. Ogni livello richiede di portare alla Motherflocker un determinato numero di esemplari per passare a quello successivo. E questo è davvero tutto.

CREARE LIVELLI

Flock! presenta un potente e preciso editor, i cui elementi possono essere sbloccati completando con successo i tanti livelli di gioco della campagna principale. Si può davvero decidere tutto, dalla disposizione di ogni animale/elemento, fino alla costruzione precisa della morfologia del terreno, passando attraverso la stagione che caratterizza colori e texture. Una volta finito, il livello può essere condiviso online.

Peccato che i movimenti e le interazioni tra il raggio e le pecorelle (o chi per esse) siano piuttosto approssimativi. Non che non funzioni come hanno pensato gli sviluppatori, ma proprio il ritmo, la velocità nel movimento e la scarsa precisione costituiscono il peccato originale del gioco. Il team di sviluppo ha ritenuto che, così facendo, *Flock!* sarebbe risultato più difficile e meno noioso, in realtà si dimostra solo frustrante e piuttosto blando.

Non è detto che non possiate appassionarvi a *Flock!*, al suo splendido editor, alla libertà di giocare in cooperativa con un amico alcuni livelli, ma non è certo garantito. Il prezzo, perlomeno, è appetitoso, quindi una chance si può anche dare.

Mattia Ravanelli

IN ALTERNATIVA...

World of Goo, Nat 08, 8½
Uno strepitoso puzzle game differente da *Flock!*, ma incredibilmente più divertente.

Braid, Lug 09, 9
Ingegno e splendido level design, per uno dei migliori giochi del 2009!

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Proper Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **circa € 14,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.capcom.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 128 MB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Schermo diviso (coop 2 giocatori)**

Pro:
- Graficamente più che riuscito
- Editor di livelli ben fatto
- Campagna principale piuttosto lunga

Contro:
- Sistema di controllo inadatto
- Troppi livelli simili tra loro
- Ritmo di gioco a tratti soporifero

Un puzzle game interessante, dalle buone premesse e realizzazione tecnica, ma impoverito per via di un sistema di controllo più che discutibile. Se ci si appassiona, però, anche le scorribande degli UFO alle prese con gli animali da pascolo riescono a regalare un po' di divertimento.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
9	8	6	7	6	7

Paneer, l'amico indiano di Wallace, è uno dei nostri personaggi preferiti. Dovremo aiutarlo in diverse occasioni.

La macchina del gelato di Wallace può copiare il sapore di qualsiasi cosa si desideri.

Monty Muzzle in tutta la sua colorata presenza!Questo individuo provocherà diversi guai nel paese.

IN CHE LINGUA SI GIOCA?

L'intera serie di *Wallace and Gromit* è realizzata in inglese, doppiata e con sottotitoli. Questi ultimi sono disponibili anche in altre lingue tra cui l'italiano, in modo di renderli comprensibili a tutti.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

WALLACE AND GROMIT EPISODE 3 – MUZZLED!

Un visitatore allestisce in paese una fiera di beneficienza... ci sarà da fidarsi?

FINALE CON COLPO DI SCENA!

Il terzo episodio della serie vede Wallace pietrificato dalla sorpresa. Il motivo è tutt'altro che negativo, anzi è qualcosa in cui sperava da tempo, ma il modo in cui ci si arriva è casuale, come molti dei fatti che gli accadono di continuo. Riuscirà il timido protagonista della serie a riprendersi in tempo per il quarto capitolo e... finirà bene tutto ciò che potrebbe finire bene? Le risposte nella quarta e ultima avventura che compone questa saga.

NEL quieto paesino in cui vivono Wallace e Gromit giunge una ventata di novità: Monty Muzzle, benefattore errante, allestisce la sua fiera a scopo benefico, con tanto di attrazioni, quiz, gare di torte e giostre!

L'eccitazione è evidente in tutti i compaesani: l'evento è divertente e promette di far ricostruire il locale rifugio per cani randagi. Peccato che non tutto sia bello come sembra e che il benefattore, in verità, non sia poi così onesto. Wallace e i suoi amici si trovano prima coinvolti e poi travolti da una serie di avvenimenti che sconvolgono la tranquillità di ogni giorno.

Solo grazie alla bravura dei due protagonisti tutto potrà tornare alla normalità, non senza un bel po' di impegno! Siamo giunti al terzo capitolo della nuova serie di TellTale dedicata ai due famosi personaggi della Aardman Animations. Sebbene leggermente più breve dei precedenti (questa mini avventura si termina in circa tre ore o poco più, senza grossi problemi) le novità portate dalla fiera di Monty Muzzle rinnovano la struttura dell'episodio in maniera più che sufficiente. Ancora una volta, lo schema vincente viene ripetuto: l'avventura è divisa in più parti, ognuna delle quali prevede la soluzione di enigmi spesso combinati tra loro a formare degli rompicapi composti, ben congegnati e sempre divertenti da risolvere. Grazie alla piccola novità nell'ambientazione, sembra sempre di vivere un'impresa diversa e, come già nel secondo episodio, i vari personaggi aiutano, ognuno con il proprio carattere, a formare un insieme godibile e interessante.

> "Le attrazioni rappresentano ognuna un puzzle da risolvere"

In particolare, le attrazioni della fiera rappresentano ognuna un puzzle da risolvere e sono abbastanza strampalate da adattarsi perfettamente all'atmosfera generale del gioco: dovrete ingannare una povera gallina addestrata, manipolare un generatore di poesie, partecipare a una gara per la torta più buona e sfruttare a vostro vantaggio una competizione a chi mangia di più tra il sindaco e la simpatica signora dell'edicola.

La forma generale rimane quella dei primi capitoli: la grafica è ben realizzata e simile ai pupazzi di plastilina delle opere d'animazione originali. La gestione dei personaggi (disporrete sia di Wallace, sia di Gromit secondo i momenti del gioco) richiede l'uso di mouse e tastiera e l'interfaccia, abbastanza comoda pur se adattata per la versione per console della serie, consente di manipolare oggetti e d'interagire con gli ambienti in maniera rapida e intuitiva.

È sempre presente il comodissimo sistema di aiuti automatici impostabile a piacere (anche disattivabile), e *Muzzled!* scorre senza problemi, con tanto di sorpresa finale in attesa della conclusione della serie.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

COME ACQUISTARLO

Come le serie precedenti di TellTale, anche questa è acquistabile solo su Internet (www.telltalegames.com) per 35 dollari, circa 25 euro. La strategia di vendita è stata cambiata "in corsa" da quando sono usciti i primi due episodi e, ora, i vari capitoli si possono comprare anche singolarmente, a 9 dollari l'uno (circa 7 euro). A serie ultimata, sarà consentito acquistare il DVD completo con tutti gli episodi.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season 1, Lug 07, 7½
Allegata a GMC di gennaio 2009, la prima serie di *Sam&Max* è un must per ogni appassionato.

Sam & Max: Season 2, Giu 08, 7½
Sempre da TellTale, la seconda stagione merita quanto la prima.

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 25 (35 dollari) per quattro episodi, circa € 7 (9 dollari) per un episodio** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 310 MB HD, Win XP, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Simpatico come gli episodi precedenti
- La fiera è un buon diversivo
- Grafica e atmosfera ben riuscite

- Più breve dei primi due episodi
- Un po' limitato nella profondità della storia
- Comandi da tastiera inizialmente scomodi

Il terzo episodio delle avventure di Wallace e Gromit è, forse, il più breve tra quelli usciti finora, pur mantenendo la solita brillantezza di dialoghi e situazioni, sempre divertenti. La serie, nel complesso, appare molto ben realizzata e fedele ai personaggi originali.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	6	6	6

Gli ambienti sono ricchi di dettagli, anche se con pochi oggetti esaminabili.

Le allucinazioni del protagonista sono inquietanti. Saranno solo frutto della sua fantasia?

IN ITALIANO

L'edizione di *Darkness Within* distribuita nel nostro Paese è stata interamente tradotta. Tutti i numerosi documenti che dovrete esaminare approfonditamente nel corso dell'avventura sono in italiano, così come il doppiaggio, realizzato professionalmente e con risultati apprezzabili.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DARKNESS WITHIN
SULLE TRACCE DI LOATH NOLDER

Vecchie case abbandonate e misteriose gallerie… questa non è un'impresa per avventurieri impressionabili.

WIDESCREEN? NO GRAZIE

Darkness Within permette di selezionare diverse risoluzioni, nessuna delle quali adatta ai monitor widescreen, ormai molto diffusi. Se il vostro sistema non consente d'impostare il rapporto di visualizzazione 1:1, giocherete con le immagini leggermente deformate.

IN ALTERNATIVA...

The Lost Crown a Ghosthunting Adventure, Giu 09, 9
Lunga e appassionante, un'altra avventura che punta molto su atmosfera e… paura.

Scratches graffi mortali, Giu 06, 8
Un altro piccolo capolavoro per giocatori coraggiosi. Tensione ad alti livelli.

SIETE un detective privato e dovete indagare su quanto è accaduto a Loath Nolder, un personaggio che vi ha sempre affascinato. Nolder, un famoso investigatore, era scomparso dalla circolazione per alcuni anni, impegnato in viaggi in luoghi remoti. Al suo ritorno si era occupato di un caso di omicidio del quale aveva finito, molto presto, per diventare il principale indiziato. Ora è nuovamente svanito e tocca a voi ritrovarlo, svelando i misteri che lo circondano.

Vi attendono incubi terrificanti, allucinazioni a occhi aperti, eventi inspiegabili e, a completare il tutto, l'esplorazione di case misteriose e piene di rumori sinistri, nonché spaventosi cunicoli sotterranei che nascondono verità inaspettate. Cosa aveva scoperto lo scomparso Nolder? Giungere alla verità sarà intrigante, ma soprattutto molto, molto difficile.

Darkness Within, arriva in Italia a due anni dalla pubblicazione estera, forte di una traduzione integrale e di alcune correzioni apportate nel frattempo. Avventura di stampo investigativo, vede il protagonista aggirarsi per diversi ambienti con il "vecchio" sistema grafico del movimento a punti fissi: potrete compiere alcuni passi secondo spostamenti predeterminati e, da ogni punto prefissato, spaziare con lo sguardo intorno a voi. Gli ambienti sono disegnati con gran cura e ricchi di dettagli, anche se un po' occultati dall'oscurità che opprime la maggior parte delle scene. Il gioco si articola in esplorazioni dei luoghi legati alla scomparsa di Nolder, decisamente inquietanti per via del buio e dei mille rumori (ottimo il reparto audio, con suoni tridimensionali che permettono di avvertire la provenienza di ogni singolo cigolio o urlo…). A ciò si aggiungono le strane sequenze cui vi troverete ad assistere, perennemente sospese tra realtà e allucinazione.

> "Darkness Within si colloca tra le avventure più difficili"

Darkness Within è affrontabile a tre differenti livelli di difficoltà, ma alla prova dei fatti si dimostra un'avventura davvero ostica. Quasi tutti gli enigmi si basano sull'esame minuzioso di una moltitudine di documenti che troverete nel corso del gioco, in cui dovrete (su decine di pagine) sottolineare i singoli indizi importanti, spesso non evidenti a un primo esame. Questa missione si rivela improponibile senza attivare l'aiuto automatico incorporato nel gioco. Similmente, per proseguire nelle indagini dovrete spesso "unire" diversi indizi raccolti nel corso delle indagini in una scomoda schermata dedicata ai "ragionamenti" del protagonista. Sono procedure obbligatorie, macchinose e non intuitive, che contribuiscono a collocare *Darkness Within* tra le avventure più difficili (come non se ne vedevano da anni). Giungere al termine richiederà diverse ore o, più realisticamente, diverse decine.

Scegliendo l'ultimo livello di difficoltà, dovrete essere dei veri geni dell'indagine per arrivare alla fine del gioco. Oppure, semplicemente lo abbandonerete per sfinimento.

Roberto Camisana

DIFFICILI DEDUZIONI

Elemento fondamentale dell'avventura è la schermata delle deduzioni del protagonista. Insieme all'inventario, di minore importanza, vedrete un elenco degli indizi raccolti nel corso del gioco. Raggruppando le informazioni esatte (che possono essere due, ma anche tre o più) e selezionando un'icona, potreste ottenere ulteriori indizi, indispensabili per proseguire. La procedura è lenta e, quando non sarete certi degli abbinamenti, perderete una quantità di tempo per tentare combinazioni sbagliate, sperando di non aver sorvolato su qualche dettaglio importante. Un'idea non disprezzabile, ma implementata in maniera scomoda e frustrante, che penalizza l'intero gioco.

info ■ Casa **Adventure Productions/Zoetrope Interactive** ■ Sviluppatore **Zoetrope** ■ Distributore **Adventure Productions** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.adventureproductions.it/darkness/**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1100 MB HD, DVD-ROM, Windows XP**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Atmosfera inquietante
- Sonoro tridimensionale efficace
- Ambienti ricchi di dettagli

Contro
- Difficoltà davvero elevata
- Tecnicamente non all'avanguardia
- Interfaccia colpevolmente macchinosa

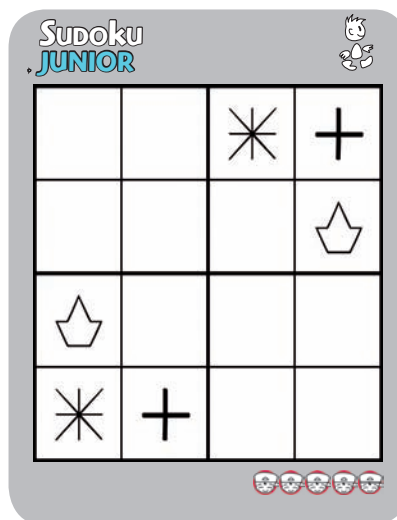
***Darkness Within* è un'interessante avventura investigativa, con una buona atmosfera "paurosa" e una difficoltà decisamente superiore alla media. E' un po' affossata da caratteristiche che la rendono scomoda da giocare. Per veri investigatori, se affrontata al massimo livello di difficoltà.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	7	6	6	6	6

COME SI GIOCA A SUDOKU

La regola del Sudoku è una sola: ogni colonna verticale e ogni riga orizzontale, oltre al riquadro di 3x3 caselle (evidenziato con le linee in grassetto), deve contenere, una sola volta, tutti i numeri dall'1 al 9. La matematica non serve a nulla: per completare uno schema basta provare e riprovare, con la pratica poi, ciascun giocatore trova la sua strategia ideale.
Proviamo subito con gli schemi di questa pagina!

		2	1		3			
7	4		2		9		1	
	3			5				
6	5			9		8	7	
4			7		6			1
	9	7		1			3	2
				7			5	
	7		9		4		2	6
			5		1	9		

SOLUZIONI

9	8	2	1	4	3	7	6	5
7	4	5	2	6	9	3	1	8
1	3	6	8	5	7	2	4	9
6	5	1	3	9	2	8	7	4
4	2	3	7	8	6	5	9	1
8	9	7	4	1	5	6	3	2
2	1	9	6	7	8	4	5	3
5	7	8	9	3	4	1	2	6
3	6	4	5	2	1	9	8	7

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Empire Total War
BANNED.Neon
"È sempre più bello!"

Empire Total War
GMC.Homer
"Siam pecore nere, siam tipi spietati!"

Dawn of War II
GMC.Pettinato
"E via di multiplayer con le nuove mappe!"

CoJ: Bound in Blood
GMC.Pape
"Gringo! Wavavuma!"

Major League Baseball 2K9
GMC.Dario
"I favolosi Anni '50!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!

2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno6 **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Skyhigh**
I migliori RTS
1. Company of Heroes
2. Medieval II Total War
3. Supreme Commander
4. Dawn of War II
5. Age of Mythology

■ **HawkinHawk**
Le delusioni
1. Tom Clancy's EndWar
2. Spore
3. Test Drive Unlimited
4. Fallout 3

■ **pokerface**
I migliori in assoluto
1. Mafia
2. Bioshock
3. Splinter Cell
4. Dark Messiah
5. Hitman 2

■ **WarkoX**
I giochi che vorrei allegati a GMC
1. Medieval II Total War
2. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
3. Splinter Cell Double Agent
4. Star Wars: L'Impero in Guerra
5. Disciples 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

La tua libreria online

Per scoprire tutto il mondo del...

WEB 2.0 MARKETING PUBBLICITÀ — NOVITÀ!
€ 9,90

Web 2.0
MARKETING PUBBLICITÀ
le nuove opportunità di business e di lavoro

IN REGALO! UN SIMPATICO OMAGGIO

Una guida rivolta a tutti gli appassionati di comunicazione e marketing, ideale per chi voglia comprendere i limiti, ma soprattutto le possibilità di Internet e delle nuove tecnologie digitali come efficace strumento di comunicazione e di pubblicità. Web 2.0 Marketing pubblicità vi insegnerà le 10 regole efficaci e di successo per realizzare progetti di comunicazione vincenti.

WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA
Per capire come funziona il Registro di sistema e scoprire come modificarlo, per un PC adatto a tutte le esigenze.
€ 8,50

RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI
Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.
€ 8,50

COMPUTER SICURO
Scoprite come proteggere il vostro PC da Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing, proteggendo i vostri dati e le attività in Rete.
€ 12,90

WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI
Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.
€ 8,50

WINDOWS VISTA GUIDA BLU
Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità.
€ 12,90

IPOD + ITUNES
Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes.
€ 9,90

IL FOTORITOCCO — NOVITÀ!
€ 12,00

La fotografia digitale non è più semplice di quella tradizionale ma ci dà sempre una seconda possibilità. Se uno scatto meraviglioso viene rovinato da un dettaglio fuori posto, possiamo rimediare con un po' di fotoritocco. Con le nostre guide passo passo e i consigli dei più grandi fotografi, è facile trasformare ogni fotografia in un ritratto mozzafiato.

BLOG E PODCAST
Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.
€ 9,90

JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE
La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.
€ 12,90

CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE
Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.
€ 12,90

REASON GUIDA COMPLETA
Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.
€ 9,90

AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING
Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.
€ 12,00

CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6
Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.
€ 12,00

www.spreastore.it DIGITALE

WEB 2.0 AJAX
€ 12,90

Grazie a questa guida sarete subito in grado di sviluppare da zero e adattare un'applicazione, anche complessa, per il Web 2.0 e di comprenderne a fondo i meccanismi. Il libro spiega come sviluppare interfacce utente ottimizzate nei tempi di reazione e analizza l'utilizzo della tecnologia Ajax, con particolare attenzione alle diverse tecniche e ai Design Pattern per le comunicazioni client-server.

Acquistando tre o più titoli le spese postali sono GRATUITE!

CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI
Costruite il vostro sito Internet imparando i linguaggi base del web editing, senza trascurare nozioni di progettazione e analisi. Approfondimenti sono dedicati all'impaginazione, ai CSS e alla programmazione pratica in Javascript.
€ 9,90

OFFERTA VALIDA SOLO ONLINE!
SE ACQUISTI 2 DVD IL TERZO È IN REGALO!

SE PREFERISCI REGALARTI UN MONDO DI EMOZIONI, ACQUISTA LA SERIE COMPLETA:
30 DVD a €89,00 compreso le spese postali!

Scegli le *pubblicazioni* che vuoi ordinare
Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

Q.tà	Titolo	Prezzo
	L'HARDWARE DEI PC - AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER	€ 8,50
	WEB 2.0 MARKETING PUBBLICITÀ	€ 9,90
	RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI	€ 8,50
	HDTV - TV AD ALTA DEFINIZIONE	€ 8,90
	HOME THEATER - PORTA IL CINEMA A CASA TUA	€ 8,90
	AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING	€ 12,00
	CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6	€ 12,00
	CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE	€ 12,90
	FARE MUSICA CON CUBASE SX	€ 9,90
	iPOD + iTUNES	€ 9,90
	MUSICA CON IL PC	€ 9,90
	MUSICA DIGITALE - IPOD E MP3	€ 8,90
	REASON GUIDA COMPLETA	€ 9,90
	JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE	€ 12,90
	COMPUTER SICURO	€ 12,90
	DIVX E XVID SENZA SEGRETI	€ 8,90
	IL FOTORITOCCO	€ 12,00
	BLOG E PODCAST	€ 9,90
	CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI	€ 9,90
	GOOGLE - UN MONDO DA SCOPRIRE	€ 9,90
	WEB 2.0 AJAX	€ 12,90
	WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA	€ 8,50
	WINDOW VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI	€ 8,50
	WINDOWS VISTA - GUIDA BLU	€ 12,90
	← Totale quantità — Totale Ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO €

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON
Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Spread Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data______________ Firma del titolare______________

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°158

next LEVEL

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

ENC IL REGOLAMENTO

Solo la nazionale di *CounterStrike: Source* è riuscita nell'intento di qualificarsi per la fase a gironi dell'Europeo per Nazioni. A questa sono ammesse 12 nazioni, divise in due gruppi da 6 (l'Italia è iscritta al Gruppo B). Ogni nazionale affronta tutte le altre (per un totale di 5 giornate) e, alla fine, passano il turno le prime tre classificate. La vincitrice di ogni girone, però, è ammessa direttamente ai play-off (per quanto riguarda il Girone B, i pronostici vedono l'Olanda favorita per il primo posto). La seconda e la terza, invece, vengono ammesse a una fase intermedia, detta "relegation round" da cui escono le ultime due semifinaliste. Le semifinali vengono disputate online, così come la finale "di consolazione" per il terzo posto. Le due squadre finaliste, invece, vengono ammesse al "Grand Final" europeo, in una location che non è ancora stata ufficialmente annunciata da Electronic Sports League, ma che, quasi sicuramente, sarà Colonia, in occasione della Games Convention di agosto.

ENC 2009 - Main Round Group B

#	Points	Name	Matches	
1.	6	Netherlands	2	2 / 0 / 0
2.	3	Italy	1	1 / 0 / 0
3.	3	Poland	2	1 / 0 / 1
4.	3	Slovakia	1	1 / 0 / 0
5.	0	Czech Republic	2	0 / 0 / 2
6.	0	Austria	2	0 / 0 / 2

■ La classifica del girone B di *CounterStrike: Source* della ENC al momento di andare in stampa. Nella colonna di destra c'è il numero di incontri disputati e l'indicazione relativa a partite vinte/pareggiate/perse. Al momento, l'Italia ha partecipato a un solo match contro la Polonia, vincendo per 2 a 0.

News dal vecchio mondo

LA CADUTA DELLE AQUILE

In assenza delle Pro Series italiane, continuano a tenere banco le prodezze internazionali dei nostri cyber atleti.

ESL MAJOR SERIES

STRAGE di campioni nella "UEFA" del netgaming: nessuno tra i team più celebri del panorama videoludico nostrano è infatti riuscito a superare indenne la fase a gironi, mancando così l'atteso e agognato appuntamento con i play-off.

Sono tutti nomi storici e blasonati ad affollare l'albo delle eliminazioni eccellenti all'edizione 2009 delle Major Series: le formazioni di Inferno, Team Impact e Quadrifoglio vanno a fare compagnia ai Cubesports.AMD, la cui imbarazzante eliminazione agli Intel Extreme Masters, già raccontata sul numero scorso, sembra suggellare una stagione decisamente infausta per il gaming professionistico italiano. Nonostante i buoni auspici, purtroppo, ora la rappresentativa italiana EMS si riduce a due sole discipline individuali. Ma vediamo, nel dettaglio com'è andata:

■ Il primo ottavo di finale a *PES 2009* vede contrapposti il nostro Andrea "Milanista" Imperio (a sinistra) contro il tedesco Sven "S-Butcher"Wehmeier (a destra).

■ L'altro ottavo di finale, sempre a *Pro Evolution Soccer 2009*, è tra l'italiano Salvatore "salvo88champion" Mulè dei Quadrifoglio (a sinistra) e il tedesco Dennis "ABENDRMAR" Abendroth (a destra).

Defense of The Ancients: Zero punti e ultima posizione nel girone anche per i **Team Impact**. Il loro risultato è imbarazzante, ma se non altro gli Impact possono obiettare che *DotA* non è certo la loro specialità ed è già tanto essere riusciti a qualificarsi alla fase a gironi.

CounterStrike: Source: Era la miglior speranza italiana al torneo. Per questo, forse, rappresenta anche l'eliminazione più deludente e imprevedibile. Stiamo parlando del "dream team" degli **Inferno**, la squadra più blasonata d'Italia, la stessa formazione trionfatrice alle ultime EPS meneghine di cui abbiamo più volte cantato le lodi. Purtroppo, le ali dell'entusiasmo non sono state sufficienti a sostenere Stylahhh e soci, che concludono la propria partecipazione a queste EMS con un solo punto in classifica e un mediocre quarto posto nel girone C, con due sconfitte e un pareggio.

Call of Duty 4: Quarto posto, ma a 0 punti, anche per i **Quadrifoglio**, che perdono tutte le partite ed escono con ignominia dal Girone A. Per loro nessuna scusante, se non quella di essere capitati in un girone "di ferro", attenuante che, però, non li salva dall'accusa di scarso impegno dimostrato.

Quake 3 Arena: Passando alle discipline individuali, il primo eliminato di questa stagione è **Gaetano "cdv" Aprile**. Il solista italiano è uscito dal girone C con un mediocre quinto posto, avendo perso tutti gli incontri tranne uno.

Piccole donne crescono!

La notizia è talmente curiosa che persino l'austero "Corriere della Sera" del 16 giugno scorso le ha dedicato un trafiletto dal titolo piuttosto esplicito: "Lascia la scuola per giocare. Professionalmente". Il riferimento è alla diciottenne svedese Sophie Regnér che, letteralmente rapita da *CounterStrike*, non riusciva più a concentrarsi a scuola e ha scelto di abbandonarla dedicandosi, a tempo pieno, al gioco. La giovane e agguerrita ragazzina ha deciso di entrare in uno dei team femminili più forti del mondo (le Pink-Zinic, affiliate agli SK-Gaming) e cominciare una carriera da giocatrice professionista. L'esordio in un torneo professionale, con un montepremi di 100.000 corone svedesi (circa 10.000 euro), è avvenuto lo scorso giugno al DreamHack, il LAN Party più grande del mondo. Al momento di andare in stampa, non siamo riusciti ad avere alcun risultato ufficiale del team. In ogni caso, non possiamo che augurare a Sophie Regnér la miglior fortuna possibile per la sua nuova carriera, sperando di vederla presto anche in Italia.

TrackMania Nations Forever: Di tutti i tornei, quello di *TMNF* è iniziato più tardi e, al momento, si trova ancora nella fase a gironi. Come avevamo ricordato sul numero scorso, le speranze italiane stanno tutte nelle mani di **Martino "Hartino" Visentin** ed **Edoardo "L3gend" Mariotti**. Purtroppo, il sorteggio è stato beffardo con gli atleti italiani, che sono stati inseriti nello stesso girone. Al momento, però, occupa la prima posizione, a 10 punti, L3gend (campione italiano in carica della categoria). Vanno piuttosto male, invece, le cose per l'altro connazionale, il quale, avendo vinto una sola gara, è ora penultimo con scarse chance di qualificazione alla fase successiva.

Pro Evolution Soccer 2009: È la specialità con il maggior numero di presenze italiane. Dei quattro atleti iscritti, solo due sono riusciti ad accedere ai playoff: **Andrea "Milanista" Imperio** (Campione d'Italia in carica di *PES 2008*, come membro del line-up degli Inferno eSports), ora impegnato negli ottavi di finale con il fortissimo giocatore tedesco Sven "S-Butcher" Wehmeier, e **Salvatore "salvo88champion" Mulè** dei Quadrifoglio, anch'egli agli ottavi con un altro tedesco, Dennis 'ABENDRMAR' Abendroth. Nessuna speranza, invece, per **Davide "Tigermask83" Schiavone** (ultimo nel girone B) e **Stefano "Stefano10" Di Lodovico** dei nightForce, classificatosi 3° nel girone, ma eliminato dallo stesso "Milanista" nel relegation round preliminare.

Sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/ems/season4/

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

LE cattive notizie non vengono mai sole. Anche l'europeo per nazioni riserva delle brutte sorprese. È con rammarico, perciò, che apprendiamo dell'eliminazione dell'Italia dal torneo di *FIFA 09*: la nazionale azzurra è stata sconfitta di misura dalla Turchia per 11 a 9. La squadra, capitanata dall'intramontabile AlexBrandon, non è riuscita nell'impresa contro una compagine che, alla vigilia dell'incontro, non era certamente data per favorita, ma che ha saputo sfruttare meglio il nervosismo dei nostri atleti.

Altra delusione, ma decisamente meno cocente trattandosi di un esordio, è quella dell'eliminazione della squadra azzurra di *Call of Duty 4* nell'incontro di qualificazione che l'ha vista opposta alla nazionale ungherese. Gli azzurri sono riusciti comunque a portare a casa il "punto della bandiera" e a concludere l'incontro per 1 a 2. Un vero peccato, ma questa nazionale sembra promettente e potrebbe riservarci delle belle sorprese nei campionati a venire...

L'ultima squadra rimasta in gioco, a questo punto, è la nazionale di *CounterStrike: Source*, un vero e proprio "dream team" composto dai più forti giocatori italiani di questa specialità: i nomi di Stylahhh, Skizzo, Nembo, Pwanage dovrebbero essere ormai divenuti familiari per i lettori più affezionati di questa rubrica. Come avevamo ricordato sul numero scorso, gli azzurri erano riusciti a qualificarsi nella fase a gironi e sono iscritti attualmente al girone B del torneo, insieme a Olanda, Polonia, Slovacchia, Repubblica Ceca e Austria. Un girone che, se si esclude la forte rappresentativa dei Paesi Bassi, dovrebbe essere assolutamente alla portata dei nostri.

Al momento di andare in stampa, la nazionale azzurra ha partecipato solo al primo incontro contro la Polonia, imponendosi con un netto due a zero e iniziando con i migliori auspici. Naturalmente, seguiremo i prossimi incontri degli azzurri con dovizia di particolari, nella speranza di poterli vedere in finale a Colonia.

Paolo Cupola GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/enc/

Un'immagine del secondo match di *CounterStrike: Source* contro la Polonia visto dagli occhi di "Kimera", unico sopravvissuto degli italiani nel round.

Simulazione di guida

VOLVO – THE GAME

I Simbin ci fanno un piccolo, ma gradito regalo.

Ci sono cinque modelli di Volvo disponibili, ma tendono ad assomigliarsi molto quanto a maneggevolezza.

Il circuito di Gothenburg è caratterizzato da curvoni molto veloci, che vi obbligheranno a seguire alla perfezione la traiettoria.

- **Autore:** SimBin
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 600 MB
- **Internet:** www.volvocars.com/intl

NEL DVD

SimBin, dopo aver lanciato il loro primo gioco per console (*Race Pro* per Xbox 360), si stanno dedicando a *Race On* per PC, altro titolo che dovrebbe sfruttare il nuovo motore grafico Lizard.

Nel frattempo, i ragazzi svedesi hanno distribuito un nuovo gioco gratuito, per stuzzicare l'appetito degli appassionati di simulazione di guida. Come fecero tempo fa con *BMW Challenge*, hanno realizzato una simulazione monomarca, in questo caso sponsorizzata da Volvo. In *Volvo – The Game* sono presenti cinque vetture, fra cui vecchie glorie come la Volvo 240, per esempio, ma anche l'ultima novità della casa, la S60, disponibile anche in versione Concept. I tracciati sono due e, sebbene poco noti ai più, si rivelano molto divertenti. Il primo è la pista di casa degli svedesi SimBin, il Gotheburg Eco Drive Arena, un circuito veloce e piuttosto lungo, ottimo per spingere al limite le auto e divertirsi con curve decisamente veloci. Il secondo è il tracciato ucraino di Chayka, vicino a Kiev, breve, lento, ma molto tecnico.

Come prevedibile, l'impronta dei SimBin è ben presente in *Volvo – The Game*, che alla fine appare come un'ennesima espansione dell'ormai sempreverde *Race 07*. Le auto sono simulate in maniera verosimile, sebbene l'impressione è che siano molto più concessive rispetto a quelle che siamo abituati a guidare nelle realizzazioni del team svedese. Che si prenda un vecchio esemplare o il più recente bolide di casa Volvo, le differenze nello stile di guida sono poco marcate: si nota una leggera differenza in termini di accelerazione e velocità massima, ma la manovrabilità delle auto pare la medesima.

Anche graficamente non sono stati compiuti passi da gigante, anzi, la qualità dei tracciati è decisamente inferiore all'ottimo lavoro svolto per i tracciati di *Race 07* (per non scomodare l'eccellente Nordschleife vista in *GTR Evo*). Considerando che si tratta di un prodotto gratuito, però, è impossibile non considerarne i pregi: chi vuole avvicinarsi alle simulazioni di guida è libero di approcciarsi a questo mondo in maniera morbida tramite *Volvo – The Game*, che ha il pregio di essere discretamente giocabile anche con un joypad (con volante, naturalmente, è un altro mondo). Chi è più esigente, invece, apprezzerà la possibilità di fare un giro sui circuiti di Kiev e Gothenburg, capaci di offrire parecchie emozioni.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file dal sito **www.volvocars.com/intl**
2. Fate doppio clic sull'eseguibile **Volvo_TheGame_1.0_Setup.exe**
3. Seguite le istruzioni a video per arrivare a lanciare il gioco.

VERDETTO

Le Volvo non sono in grado di offrire gli stessi brividi delle potentissime GT, ma i due tracciati inclusi permettono di tirarle a dovere.

Mod per S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

S.T.A.L.K.E.R. COMPLETE 2009

Proprio quando sembrava non avere più segreti, la Zona si reinventa.

- **Autore:** Artistpavel
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 390 MB
- **Internet:** http://artistpavel.blogspot.com

NEL DVD

PUR se notevolmente ridimensionato rispetto ai proclami originali, e venuto alla luce non privo di qualche imperfezione, *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* ha saputo conquistare il pubblico con una miscela di trama adulta, ambientazioni suggestive e uno stile di gioco che non perdonava le leggerezze.

Il Mod *Complete 2009* si pone l'obiettivo di rinverdire *Shadow of Chernobyl* con quella che potrebbe essere definita "una corposa mano di vernice", evitando accuratamente di alterare in modo significativo l'esperienza originale voluta dagli sviluppatori. Realizzato attraverso un lavoro di sovrapposizione, scrematura e fusione di decine di Mod precedentemente esistenti, *Complete 2009* va a intervenire sostanzialmente su tutti gli aspetti del gioco. Per quanto concerne la grafica, arrivano nuove texture di terreni, cielo ed edifici, effetti atmosferici e armi rifatte. Si segnala, inoltre, l'aggiunta di numerosi effetti quali HDR, parallax occlusion, motion blur, depth of field e un sacco di altre tecnologie dai nomi impronunciabili, che contribuiscono a rilanciare completamente il piano estetico.

Eguale cura è stata riposta nelle migliorie relative all'audio del gioco, con nuovi effetti ambientali, rumori delle armi e versi delle creature. Per finire in bellezza, arrivano ben 84 brani di chitarra acustica appositamente sviluppati per il gioco da un volenteroso musicista. Fanno capolino, inoltre, accessori quali l'armonica.

Ancora, si fanno notare nuove funzioni e piccoli extra, come: la possibilità di dormire (tramite l'uso del sacco a pelo in dotazione); la revisione del ragdoll dei corpi; l'aggiunta di mirini telescopici migliorati e visori notturni; la possibilità di aggiustare oggetti presso i principali mercanti e, conseguentemente, di trovare kit di riparazione; un'Intelligenza Artificiale ritoccata e arricchita con nuove capacità; fonti di luce che possono essere distrutte.

Non vi basta? Allora citiamo l'aggiunta moderata di particolari splatter, la possibilità (a certe condizioni) di continuare il gioco dopo il finale, mappa e interfaccia rivedute, una generale correzione dei testi (solo inglesi), l'accuratezza delle armi maggiormente bilanciata, e chi più ne ha più ne metta.

Stavate aspettando una buona scusa per affrontare nuovamente *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*? Eccola servita.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

S.T.A.L.K.E.R. Complete 2009, purtroppo, manca di una pratica installazione guidata. Per usufruirne, sarà necessario seguire una procedura vagamente macchinosa, che comporta la copia manuale di cartelle e la necessità di editare manualmente alcuni file di gioco. Vi invitiamo, dunque, a consultare il file "readme" allegato al Mod stesso, che potrete scaricare dal sito ufficiale **http://artistpavel.blogspot.com**

Gli effetti particellari sono stati completamente rivisti.

Il lavoro svolto sulle armi è decisamente apprezzabile.

VERDETTO

Un Mod eccellente, che offre un "lifting" completo al gioco originale. Rispetto ad altri, però, non aggiunge novità sostanziali.

Mod per Unreal Tournament III

ANGELS FALL FIRST: PLANETFALL

Ovunque passi la stirpe dell'uomo, la Guerra la segue...

- **Autore:** AFP Team
- **Genere:** FPS
- **Percentuale di completamento:** Fase Beta
- **Internet:** www.affuniverse.com

A fronte della crescente complessità tecnica dei giochi odierni, che nei timori di molti avrebbe potuto arginare e perfino estinguere il fenomeno del modding, dalla scena amatoriale emergono sempre più spesso progetti di elevata caratura.

Le comunità di volenterosi allestiscono team di sviluppo preparati e, a dispetto della scarsità di mezzi, si avvicinano al livello di molte produzioni commerciali, realizzate con ben altri budget. *Angels Fall First: Planetfall*, ambizioso Mod per *Unreal Tournament III*, è una cartina tornasole di questa felice tendenza. Lo scopo dichiarato del Mod è di ricreare uno sparatutto a squadre centrato su battaglie spaziali e assalti planetari, non dissimile da giochi di successo come *Battlefield* e derivati. *Angels Fall First* metterà in competizione due schieramenti: Antarean Empire (fazione militarista dalle mire espansionistiche) e United League of Planets (una federazione di cinque stati).

Tre sono gli scenari inizialmente previsti, cui andranno a sommarsene altri nei mesi a seguire. Le battaglie avranno luogo nello spazio aperto, a bordo di piccole flotte di astronavi (di cui sarà consentito tentare l'assalto con truppe di fanteria), come anche su terreni di larga estensione, lungo i quali ci si muoverà a piedi o a bordo di veicoli.

Sono degne di nota alcune delle meccaniche implementate, come la possibilità di piazzare torrette e trappole, di soccorrere i compagni abbattuti sul campo, di usare le postazioni conquistate al nemico contro gli stessi avversari, di riparare postazioni danneggiate e molto altro ancora. Il comparto tecnico di *Angels Fall First: Planetfall*, come già accennato, sa impressionare fin dalle prime battute. Oltre al pregio estetico che caratterizza il Mod, abbondano le i tocchi di classe, come la possibilità di osservare le battaglie nello spazio aperto dalle vetrate degli interni. Si segnala, inoltre, la facoltà di alternare il controllo tra fisica newtoniana e modello di volo atmosferico. Unico elemento leggermente sottotono, al momento, sono le animazioni dei modelli umani, forse leggermente grezze rispetto a tutto il resto.

Il debutto di *Angels Fall First: Planetfall* nella sua forma completa è previsto entro la fine dell'anno, ma il Mod è già disponibile, per chi volesse provarlo, in una versione Beta che contiene solo parte delle caratteristiche annunciate.

Alla guida o alla torretta? I membri della squadra dovranno dividersi i compiti.

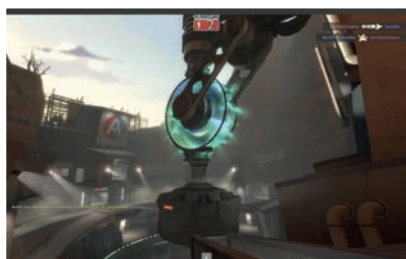
La qualità dei modelli delle astronavi e delle ambientazioni "in esterni" sa togliere il fiato.

E se qualcuno avesse dei dubbi su quella degli interni...

GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

TEAM FORTRESS 2

Il gioco di squadra per eccellenza continua a espandersi.

- **Casa:** Valve/EA
- **Sviluppatore:** Valve
- **Distributore:** Steam
- **Provato su:** GMC Nov 07, **9**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 8, Windows 2000/XP/Vista, connessione a Internet
- **Internet:** www.steampowered.com

Quando verrete colpiti dal Jarate, riceverete il 35% di danno in più per un certo periodo di tempo.

ALCUNE divertenti notizie apparse sul blog ufficiale di *Team Fortress 2* (www.teamfortress.com) hanno fatto da apripista all'ennesimo aggiornamento gratuito del gioco, questa volta dedicato alla Spia e al Cecchino, due classi che non mancano di guardarsi in cagnesco durante ogni partita.

La novità più "clamorosa" di questa patch è una modalità aggiuntiva con cui ottenere gli oggetti: in precedenza, era assolutamente necessario completare una serie di obiettivi, spesso in grado di causare spiacevoli effetti negativi sul normale andamento delle partite. Ora, invece, è possibile giocare con qualsiasi classe per sbloccare le armi alternative, a intervalli di tempo che Valve afferma di aver tarato osservando i dati raccolti su Steam.

I nuovi "gingilli" a disposizione di Spia e Cecchino seguono la logica dei precedenti aggiornamenti, offrendo strumenti non necessariamente migliori di quelli base, ma semplicemente adatti a stili di gioco e situazioni differenti – ognuno di essi va a sostituire una delle armi originali, obbligando quindi a scegliere, di volta in volta, cosa utilizzare.

Il Cecchino può ora contare sul Jarate, un contenitore con liquido utile per aiutare i compagni di squadra avvolti dalle fiamme. Può essere lanciato sui nemici per fargli incassare il 35% di danno in più. Vengono, poi, l'Huntsman, un potente arco che sostituisce il fido fucile di precisione, in grado di appendere al muro i nemici che hanno avuto la sfortuna di ricevere una freccia come colpo mortale; e il Razorback, un vero e proprio scudo da porre sulla schiena per proteggersi da una eventuale coltellata, al prezzo di una velocità di movimento ridotta.

> "È possibile giocare con qualsiasi classe per sbloccare le armi alternative"

Dead Ringer, Cloak and Dagger e Ambassador sono i nuovi gadget della spia: il primo è in grado di simulare la morte all'occhio del nemico dopo un paio di colpi ricevuti, offrendo una finestra temporale di 8 secondi durante cui agire nell'ombra; il secondo dona un'invisibilità permanente a patto di rimanere immobili, rendendo lo stile di gioco più rigido e ragionato; il terzo, infine, è un'elegante rivoltella capace di sparare colpi di rispettabile potenza.

Completano l'offerta di questo aggiornamento: Pipeline, una brillante mappa che inaugura una nuova modalità di gioco basata su due carrelli, uno per ogni squadra, da far arrivare al traguardo; due nuove arene, Sawmill e Nucleus; e Hoodoo, l'immancabile mappa sviluppata da un appassionato particolarmente capace. L'unica nota negativa di questa patch riguardava, inizialmente, proprio il nuovo sistema alla base della raccolta degli oggetti: apprezzabile da un punto di vista logico, come accennato in apertura, richiedeva una gran quantità di tempo per ottenere le ricompense. Noi stessi abbiamo visto persone accumulare armi rapidamente, al contrario di altre che hanno dovuto aspettare diverse ore prima di mettere le mani su qualcosa. Valve ha comunque risposto celermente attraverso il blog ufficiale e, in seguito, ha pubblicato una piccola patch che ha ristabilito le cosiddette "milestone", ovvero i traguardi raggiungibili completando gli obiettivi delle classi (in questo caso, Spia e Cecchino) per far propri i nuovi strumenti d'offesa.

Non resta, dunque, che aspettare il prossimo appuntamento, ammirando la dedizione con cui la software house americana sta supportando ed espandendo uno dei giochi di squadra più divertenti degli ultimi anni.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO ★★★★☆

Le nuove armi offrono ulteriori possibilità e combinazioni, seguendo lo stile tipico di *Team Fortress 2*. Interessante il nuovo sistema per ottenere gli oggetti.

FILOSOFIA DI MASSA

Il nuovo sistema per la raccolta delle armi è solo il primo passo verso una filosofia che ricorda quella dei MMOG (Massive Multiplayer Online Game): una piccola novità di questo aggiornamento, infatti, è rappresentata da dei rari cappelli da trovare sul campo di battaglia, dal valore prettamente estetico. Non è più solo il divertimento fine a se stesso ad attrarre giovani reclute, dunque, ma anche la voglia di differenziarsi dagli altri, o di mostrare ciò che si è ottenuto. Valve promette nuovi oggetti di questo tipo e ha già implementato una sorta di inventario in cui accumulare i gadget raccolti, che in un prossimo futuro potranno essere scambiati con gli altri giocatori.

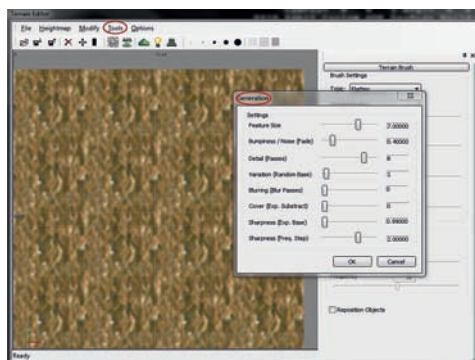
Crea una mappa per CRYSIS

Mettete alla prova il vostro talento con un engine praticamente senza confini! A lezione di editor con **Carlito Brigante**.

CREARE UNA NUOVA MAPPA

1 Lanciamo l'editor. L'exe si trova nella relativa cartella **BIN**, nella directory d'installazione del gioco. Per chi possiede un sistema operativo a 64bit è caldamente consigliato l'uso dell'exe a 64 bit. Appena aperto, andiamo sul menu **File** e clicchiamo su **New Map**. Diamo un nome alla mappa, **Tutorial**, gli altri parametri per ora vanno bene così. **Ok** per proseguire.

GENERARE UN TERRENO

2 Ora va creato un terreno su cui posare i piedi. Dalla barra dei menu selezioniamo **Terrain** e poi **Edit Terrain**. In questa maschera è possibile editare l'heightmap che andrà a creare la terra. È possibile operare questa procedura direttamente dentro l'editor, una volta generato il terreno. Per ora, limitiamoci a generarne uno casuale.

TERRA...

3 Nel **Terrain Editor** selezioniamo **Tools** e clicchiamo su **Generate Terrain**. La maschera con le opzioni permette di smanettare come meglio si crede per generare un terreno di base. Una volta raggiunto un livello accettabile, chiudiamo il **Terrain Editor**. Nell'editor dovremmo cominciare a notare qualche cambiamento.

E ACQUA!

4 Il movimento all'interno della finestra principale è lo stesso di qualsiasi FPS (WASD); più precisamente, la configurazione dei tasti è la stessa di *Crysis Wars*. Il tasto destro premuto per guardarsi attorno. Generiamo il 3D: menu **File** > **Generate Surface Texture**. Ok per proseguire con i calcoli della heightmap. Ora dovremmo vedere le nostre isolette circondate dal mare.

TABULA RASA

5 Prima di proseguire, è bene importare gli assett del gioco, così da avere tutto disponibile fin da subito. Dalla barra in alto clicchiamo su **View**, su **Open View Pane** e su **DataBase View**. Clicchiamo sulla prima icona in alto a sinistra e importiamo la prima libreria (**Aliens.xml**). Ripetiamo l'operazione per tutte le librerie visibili. La stessa procedura va applicata alle tab del **DBase View**: **Prefabs** e **Particles**. Alla fine della procedura, salviamo la mappa, per evitare di eseguire di nuovo il tutto.

PITTURARE LA TERRA

6 Da questo momento, possiamo entrare in gioco semplicemente con **CTRL+G** (ESC per uscire). Per dare dettaglio al terreno, andiamo in alto su **Terrain** e poi su **Texture**. Qui va creato un **Layer** che indica la texture e il relativo shader che useremo come uno spray da applicare al terreno. Ogni texture che intendiamo applicare deve avere il suo **Layer**.

COME CARICARE UN LIVELLO?

All'interno del gioco, premete **** per la console. Digitate **con_restricted=0** e premete Invio. Successivamente, digitate il comando **map** (***nome livello***). Usate il tasto **TAB** per vedere i livelli disponibili o per completare un comando.

COSA SERVE?

- Una copia di *Crysis Wars*
http://news.bigdownload.com/2008/10/06/download-crysis-wars-trial/
- *Crysis Wars* SDK
www.fileplay.net/file/4491/crysis-wars-sdk
- *Crysis Wars* Patch 1.5
www.fileplay.net/file/5134/crysis-wars-1-5-patch

RISORSE

- Portale sul modding di *Crysis* (in inglese):
www.crymod.com/portal.php
- Video tutorial sul Sandbox 2 (in inglese):
http://revver.com/video/762898/crysis-video-tutorial-1/
- Wiki ufficiale sul Sandbox 2 (in inglese):
http://wiki.crymod.com/index.php/Main_Page

CREARE UN LAYER...

7 All'interno della maschera **Terrain Texture Layer**, la lista dei comandi principali si trova in alto a sinistra. Con **Add Layer** si crea un nuovo strato con il materiale che intendiamo utilizzare, apparirà ora il **Material Editor** che ci permette di sfogliare tutti i materiali relativi al terreno e molto altro. Una piccola anteprima è visibile nel relativo riquadro in alto. Selezioniamo **Beach White Sand** e andiamo a cliccare nella finestra dei Layer sulla voce del menu di sinistra **Assign Material**. Due clic su **NewLayer** per rinominarlo in **Spiaggia**.

E LA SPIAGGIA

8 Nella colonna di sinistra c'è un tab col nome **Layer Texture**, qui andremo a scegliere esattamente quale texture andrà a comporre il layer. Clicchiamo su **Change Layer Texture** e, successivamente, selezioniamo dalla lista **Beach_white_sands_dry.dds**. Ora siamo pronti per andare a posizionare questa texture in un punto che decideremo sarà la nostra spiaggia di base. Scegliamo un luogo adatto della mappa, non curiamoci molto della morfologia, in seguito vedremo come modificarla.

AMBIENTALISMO SFRENATO

9 Nella **Rollup Bar** alla destra dell'editor andiamo a selezionare la seconda icona in alto, quella che rappresenta un terreno. In questa sezione, è possibile modificare tutto quello che concerne la terra e l'ambiente. Il tasto **Layer Painter** ci permette di andare a usare il puntatore del mouse come se fosse un pennello; in basso è possibile selezionare i **Layer** creati con la procedura precedentemente illustrata.

TAVOLOZZA E PENNELLO

10 Vediamo rapidamente la funzione dei 3 slider presenti in questa sezione: il primo **Brush Radius** ci indica la dimensione della circonferenza del pennello. Il secondo **Hardness** ci indica quanto sia sfumato nei bordi (al massimo, lo stacco è netto con le texture differenti con cui entra a contatto). **Filter**,invece, ci indica la luminosità del colore scelto dal box immediatamente a fianco. Sperimentiamo con i colori, **CTRL+Z** ci permetter di tornare sui nostri passi.

QUALCHE DRITTA

11 Durante la procedura di "pittura", di tanto in tanto, ricordiamo di generare nuovamente la texture di superficie come al punto 4: dovrebbe rimettere a posto eventuali errori di layering. A volte, anche salvare e riavviare l'editor può aiutare a risolvere alcune magagne inspiegabili. Consigliamo di riavviarlo anche quando si passa da una mappa all'altra. Per ogni mappa che si va ad aprire, cerchiamo di fare una nuova sessione. Può aiutare.

MOVIMENTAZIONE TERRA

12 Sempre nella sezione **Terrain** della **Rollup Bar**, selezioniamo il tasto **Modify**. Il concetto, ora, è simile a quello del **Layer Painter**, solo che con quel cerchio possiamo appiattire, levigare o alzare/abbassare il terreno, rispettivamente **Flatten**, **Smooth**, **Rise/Lower** dal menu **Type**. Gli slider regolano la forza, il raggio interno ed esterno del pennello, l'altezza, come per **Flatten**, per livellare a una data altitudine.

ALTRI STRUMENTI A DISPOSIZIONE DELL'EDITOR

Track View Editor

Il Track View Editor (**View** > **Open View Pane** > **Track View**) serve a gestire ogni tipo di sequenza animata presente nella mappa: da un'animazione in gioco, come un aereo che sfreccia nel cielo, fino alle sequenze cinematiche che abbiamo apprezzato in *Crysis*. Ognuna deve essere pianificata accuratamente e va animata per punti chiave. La complessità è elevata, ma creare sequenze semplici, come un velivolo che va dal punto A al punto B, è un gioco da ragazzi.
Video Tutorial (in inglese): www.youtube.com/watch?v=Hs7H-hVKfPI

Flow Graph Editor

Il Flow Graph Editor (**View** > **Open View Pane** > **Flow Graph**) è praticamente un linguaggio di programmazione a oggetti. È una specie di sistema di diagrammi di flusso che presenta un numero di combinazioni grazie a cui fare quasi tutto. Dagli effetti sul visore, al far scattare un allarme, fino a creare giochi complessi che poco hanno a che vedere con *Crysis*. Notevoli, infatti, sono i Mod che sfruttano Flow Graph per realizzare qualcosa che in gioco non si è mai visto.
Mod Flow Graph (in inglese): www.crymod.com/thread.php?threadid=48851

Voxel

L'editor prevede un sistema di creazione di geometria basato sui voxel e permette di generare poligoni come se stessimo realizzando una scultura. Il sistema non è dettagliato come quello che può avere una mesh importata da un programma di modellazione 3D, ma è rapido e non ha bisogno di troppa potenza di calcolo. È possibile creare interi livelli con i Voxel. Per esempio: in *Crysis*, livello Core, l'ambiente all'interno della nave madre aliena è quasi interamente realizzato in Voxel.
I Voxel si prestano bene per creare architetture organiche o delle grotte. Ecco come iniziare a usarli: nella **Rollup Bar**, nella sezione **Objects**, clicchiamo sul tasto **Misc** e poi, nella lista, su **VoxelObject**. Nella mappa dovremmo vedere un enorme cubo rosso in wireframe, in caso contrario, premiamo **Shift+Spazio**. Andiamo nella sezione **Terrain** della **Rollup Bar** e clicchiamo su **Voxel Painter**. Il meccanismo è simile a quello che si usa per ritoccare il terreno. È però possibile creare geometria dal nulla, partendo da due solidi di base come la sfera e il cubo. I materiali per le texture vengono presi dal pool che abbiamo creato per la nostra mappa, come al punto 7 in queste pagine. Come sempre, l'importante è sperimentare!

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

STESSA SPIAGGIA, STESSO MARE

13 Ora possiamo creare una spiaggia. Tenendo presente che il livello di default dell'acqua del mare è impostato a 16, possiamo selezionare il pennello **Flatten** e determinare come altezza 17. Livellando la costa, avremo una parte pianeggiante con poco dislivello rispetto al mare. Addolciremo questa differenza con il pennello **Smooth**, per far sì che la terra scenda realisticamente verso l'acqua e che, anche una volta sommersa, sia credibile.

POLLICE VERDE

14 Dobbiamo cominciare a riempire l'ambiente e renderlo più interessante con elementi naturali, come vegetazione, rocce e pietre. Il processo è simile a quelli visti precedentemente, con il pennello virtuale, sebbene sia possibile piazzarli a mano, uno a uno, o in maniera procedurale. Dobbiamo caricare i modelli che ci servono tramite il tasto **Vegetation** nella **Rollup Bar**.

PARADISO TERRESTRE

15 Andiamo a cliccare sull'icona a forma di albero (**Add Vegetation Object**) e, nella maschera successiva, clicchiamo sulla cartella **Natural** a sinistra. Poi sfogliamo le cartelle **Trees** ed entriamo in **Palm Trees**. Qui, selezioniamo **Palm_tree_large_a**, **Palm_tree_massive_a** e chiudiamo con **Open**. Abbiamo creato un gruppo di oggetti che possiamo andare a piazzare con il pennello sul terreno. **CTRL** per cancellare.

EL COQUEIRO

16 Nella casella **Objects** selezioniamo i due tipi di palma: clic e trascina per la selezione multipla, un clic su **Paint Objects** e un occhio allo slider subito sopra (**Brush Radius**). Resta solo da specificare alcuni parametri in basso nella **Rollup Bar**: **Size** è la dimensione dell'oggetto (1 di default), **Sizevar** (compreso tra 0 e 1) cambia le dimensioni in maniera casuale per rendere più varia la disposizione e, infine, **Density** determina la distanza tra gli oggetti dello stesso tipo (10 = 10 m tra le palme della stessa mesh, non tra l'intera selezione).

L'ERBA DEL VICINO

17 Piazziamo dei ciuffi d'erba. Vedremo come sistemarli con il metodo appena illustrato e tramite il sistema procedurale. Con il primo, la prassi è la stessa, creiamo però un nuovo gruppo di oggetti cliccando col tasto destro all'interno della casella **Objects** e nel menu su **Add Category**, nella maschera mettiamo **Erba** come nome. Con questa categoria selezionata, e tramite la procedura del punto 15, scegliamo **Bigpatch_medium.cgf** e **Nicegrass_drygreen_s.cgf** dentro il percorso **Natural/Ground_Plans/Grass**.

FAR DI TUTTA L'ERBA UN FASCIO

18 Con il metodo procedurale applicato alla texture del terreno di base che abbiamo creato all'inizio, faremo sì che abbia sempre sopra di sé i ciuffi d'erba appena generati, senza necessità di posizionarli a mano. Con gli oggetti selezionati, dobbiamo andare in basso e controllare i parametri visti al punto 16, ma anche **AligntoTerrain**, **UseTerrainColor** e **Density** (regolato a 5). In fondo, su **Use on Terrain Layers**, andiamo a selezionare la texture che abbiamo usato per genarare il terreno generico: si coprirà d'erba.

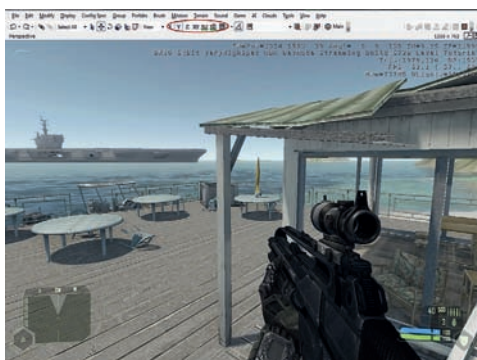
QUALCHE DRITTA 2

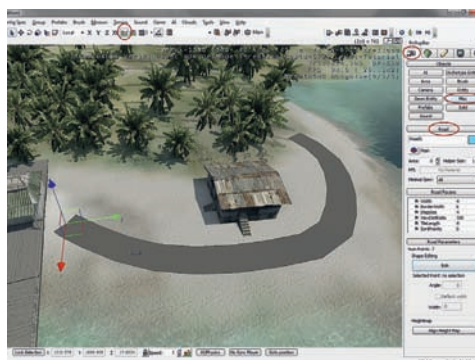
19 Usare la disposizione procedurale sulle texture richiede molta cura, per scongiurare brutture sulla distanza e per evitare di popolare la mappa di oggetti che gravano sulla GPU e che, in realtà, si trovano in punti poco visibili. Nelle zone lontane o inaccessibili è possibile impiegare, per esempio, mesh di alberi con pochi poligoni. È bene studiare anche le tecniche usate nelle mappe originali, aprendo i relativi files **.cry**.

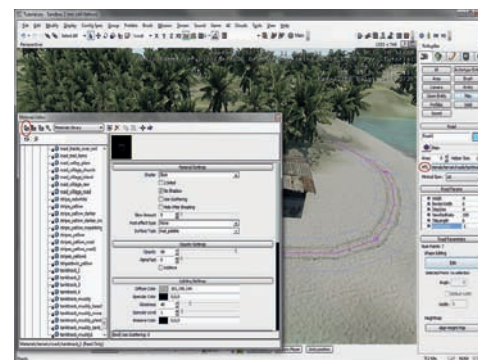
POSIZIONARE GLI OGGETTI

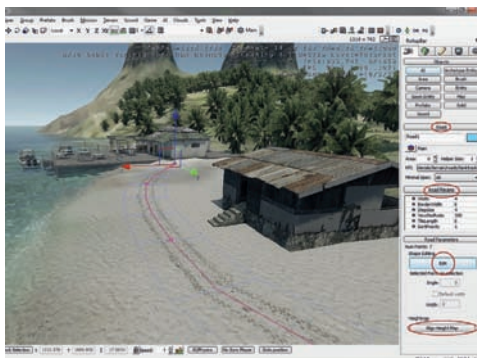
20 Andiamo ora a posizionare una casetta sulla nostra spiaggia. Esistono diversi elementi che si possono inserire nella mappa e sono tutti divisi per categorie navigabili. Nella **Rollup Bar** clicchiamo sul tasto **Objects** (il primo in alto a sinistra) e, subito in basso, su **Archetype Entity**. Nel browser in basso andiamo su **Buildings** e poi dentro **Village**. Selezioniamo **Village_House_1** e trasciniamola nella mappa.

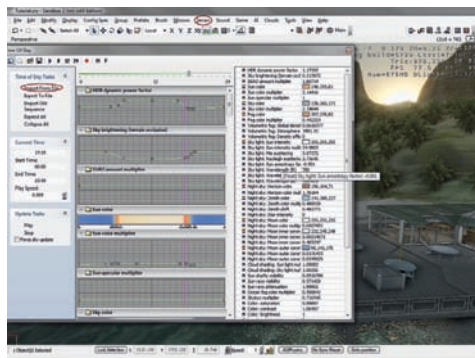
EPPUR SI MUOVE

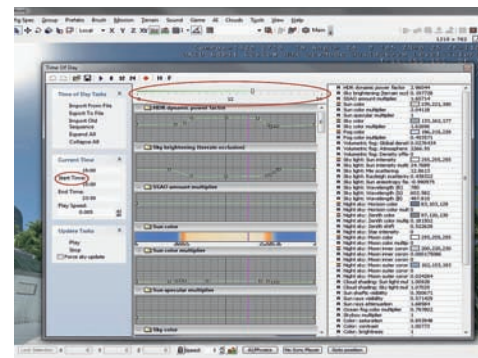
21 Con la casa selezionata, clicchiamo in alto sul tasto **Move Object** con le quattro frecce divergenti, subito sotto **Config Spec**. Il tool vettoriale per lo spostamento nei tre assi appena comparso ci permette di cliccare su un asse e di spostare l'oggetto in quella direzione. Se clicchiamo sul quadrato all'interno dell'asse, l'oggetto si muoverà sul piano composto dai due assi. Il concetto vale per spostare qualsiasi cosa.

RIVOLUZIONI E ROTAZIONI

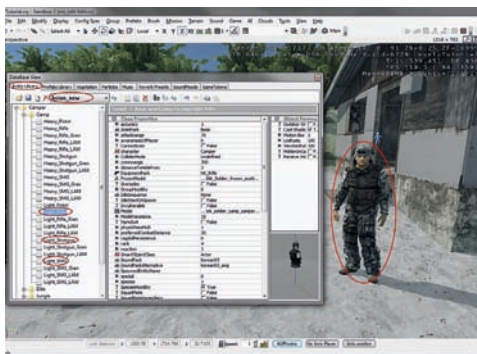
22 Il tool vettoriale è molto utile anche quando intendiamo ruotare un oggetto. Il tasto **Rotate Object**, subito alla sinistra del precedente, ci permette di ruotare attorno a un dato asse, mentre i tasti contrassegnati con **X**, **Y**, **Z**, **XY** bloccano automaticamente l'asse desiderato. Accanto a loro si trovano i due tasti tramite cui l'oggetto segue il terreno o segue il terreno agganciandosi agli oggetti limitrofi (utile per allinearne due insieme).

TUTTE LESTRADE...

23 Lo strumento per le strade è molto potente. Nella **Rollup Bar**, siamo sempre nella sezione **Objects**. Clicchiamo sul tasto **Misc** a destra e, nella casella **Object Type**, su **Road**. Assicuriamoci che **Follow Terrain**, nella barra in alto, sia selezionato, o la strada compenetrerà nel terreno. D'ora in poi, ogni clic determinerà il percorso. Doppio clic per completare. La strada si adatterà autonomamente al percorso.

LAVORI IN CORSO

24 Diamo una texture a questa strada, facendo attenzione al contesto. Clicchiamo a fianco di **MTL** e comparirà il **Material Editor**, poi dentro **Materials** > **Terrain** > **Roads**. Facciamo la nostra scelta e clicchiamo in alto a sinistra sul tasto **Assign Material to Selection**. Nell'immagine, abbiamo optato per delle tracce di cingoli, che in trasparenza legano con la sabbia. Il **Road Tool** serve anche a questo.

QUALCHE DRITTA 3

25 Per modificare qualche parametro, come la larghezza o il numero delle sezioni, il necessario si trova sotto **Road Params**. Il tasto **Edit** permette di editare i nodi della strada, mentre il tasto **Align Terrain** allinea il terreno rendendo il tutto più armonioso, qualora la situazione lo richiedesse. La procedura è praticamente identica per creare i corsi d'acqua. Selezionando **Rivers** e i relativi materiali.

CHE TEMPO FA

26 Il **Time Of Day** copre tutto ciò che concerne l'illuminazione ambientale. Dalla barra dei menu, in alto, clicchiamo su **Terrain** e poi **Time of Day** (**TOD**). In questa maschera, andiamo sinistra nella zona dei **Task** e clicchiamo su **Import From File**. Sfogliamo le cartelle per cercare **Editor**, che si trova all'interno della directory d'installazione del gioco. Carichiamo **Default_Time_of_Day.tod**.

O SOLE MIO

27 Sempre nella maschera del TOD si nota, al centro in alto, uno slider. Serve per stabilire l'orario del giorno, il relativo livello d'illuminazione e la posizione del sole (o della luna). A sinistra, il valore che immetteremo nella voce **Start Time** rappresenterà l'ora in cui ci troveremo al caricamento della mappa in gioco. Per ragioni di spazio non tratteremo la quantità di valori presenti nel **TOD Editor**.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

28 Dopo questa infarinatura generale, vediamo come piazzare qualche nemico e gestire la IA del gioco. Grazie alla procedura d'importazione iniziale, abbiamo già tutto a portata di mano. Apriamo il database (come da punto 5), nel menu a tendina in alto selezioniamo **Asian_New**, poi, in basso, sfogliamo **Camper** > **Camp**. I modelli presenti sono ordinati per equipaggiamento. Clic e trasciniamo nella mappa.

SAPERSI MUOVERE

29 La IA appena piazzata non sa ancora come muoversi nella mappa. Bisogna generare la mappa delle superfici calpestabili, perché possa avere cognizione dell'ambiente. Nella barra dei menu in alto, clicchiamo su **IA** e poi su **Generate All Navigation**. Tale procedura richiede una certa potenza di calcolo e andrebbe fatta solo quando si è abbastanza avanti con la mappa, per evitare di ripeterla più volte.

CONCLUSIONE

30 Ricordiamo di cliccare su **Export To Engine** e **Generate Surface Texture**. Farlo, di tanto in tanto, aiuta a evitare problemi. Questa infarinatura generale ci ha permesso di creare un livello, di popolarlo e di sparare qualche colpo. Non resta che studiare il più possibile, analizzare le mappe già presenti e dedicare loro del tempo. Il Cryengine 2 saprà ripagare ampiamente degli sforzi compiuti.

Soluzione completeta – Seconda parte

SECRET FILES 2 – PURITAS CORDIS

Al termine della prima parte della nostra soluzione, abbiamo lasciato Max, uno dei due protagonisti di Puritas Cordis, in una situazione spinosa: catturato da misteriosi individui e in grave pericolo. In attesa di capire come se la caverà, ritroviamo la bella Nina in compagnia di David, in un sito archeologico francese...

SOLO IN CASO D'EMERGENZA

Come per la prima parte della soluzione, il suggerimento iniziale rimane quello di provare da soli a superare gli ostacoli dell'avventura. Spesso si tratta solo di capire quale dialogo non è stato ancora fatto, o quale oggetto non è stato ancora raccolto. Nel corso dell'avventura non è possibile morire, né rovinare alcun oggetto in vostro possesso. Pertanto, sarà sempre consentito sbloccarsi da qualsiasi situazione, eventualmente con l'uso della nostra soluzione. Anche in questa seconda parte abbiamo elencato le mosse essenziali per proseguire con il gioco e raggiungere l'epilogo dell'avventura. Molti dialoghi e le descrizioni di parecchi oggetti secondari sono interessanti: osservate tutto ciò che vi circonda e cercate di godervi il gioco nel complesso. Procedendo con le vostre sole forze, il divertimento sarà maggiore!

2

3

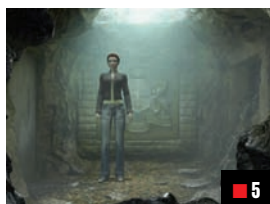
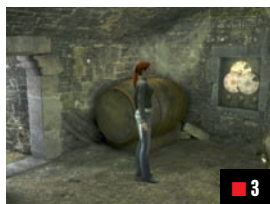
5

1

GATINEAU

Riceviamo il disegno da David **(1)** e parliamo con il supervisore esaurendo tutti i possibili argomenti. Poi, spostiamoci verso il basso per raccogliere il bicchiere di carta e l'alluminio, vicino al camioncino: assembliamoli nell'inventario così da coprire il bicchiere con l'alluminio; leggiamo quindi il cartello informativo sulla destra. Di nuovo a sinistra, prendiamo gli oggetti sul tavolino di fronte al prefabbricato blu (coltellino, livella, cavo e borsetta). Con il coltellino, svitiamo il cartello di parcheggio sulla sinistra, successivamente facciamo lo stesso con il masso di plastica sulla sinistra. Impadroniamoci dello specchio sul prefabbricato, infine poggiamo il masso di plastica sull'auto da rottamare. Proseguiamo verso il basso fino alla statua. Dopo aver ascoltato il discorso di David, collochiamo la livella sul braccio della statua in modo che il raggio laser indichi la direzione del braccio stesso. Seguiamo il raggio: è bloccato dal cartello. Ruotiamo il cartello tre volte verso sinistra, così da allinearlo con il laser, recuperiamo la livella e poggiamola sul cartello **(2)** per proseguire la nostra piccola caccia al tesoro. Proseguiamo fino al banchetto di ristoro, anche lui sul percorso del raggio laser. Prendiamo un biscotto della fortuna dal recipiente sul camioncino e mangiamolo. Ripetiamo l'azione finché non avremo svuotato il recipiente. Riempiamo la borsetta di stoffa con un po' di terra dalle tane di talpe al suolo, quindi apriamo con il coltellino il pannello sul cartello informativo per recuperare un paio di batterie. Torniamo vicini

4 – Premiamo i tasti nell'ordine giusto.

al supervisore, svitiamo il cartello di pericolo frana con il coltellino e montiamo al suo posto il cartello di parcheggio, precedentemente preso in prestito; completiamo l'opera montando il cartello di pericolo frana tra le due auto, dove avevamo preso il cartello di parcheggio. Fatto questo, parliamo al cinese del banchetto, consegniamogli il bigliettino (da uno dei biscotti) che termina con "la sfortuna colpirà anche te": otterremo un nuovo biscotto con quel biglietto all'interno. Consegniamo il nuovo biscotto al supervisore e parliamogli della sua auto... la sposterà presto grazie alla nostra messinscena. Torniamo dal cinese e svegliamolo: ora che l'auto del supervisore non si vede più, potrà andarsene liberando il percorso del raggio laser che stiamo seguendo. Purtroppo, il laser si spegne improvvisamente: esaminiamo la livella e sostituiamo le batterie per farlo funzionare di nuovo, quindi riposizioniamolo sul cartello per scoprire che il raggio è di nuovo bloccato, stavolta dal cartello informativo. Uniamo nell'inventario il cavo con lo specchio e appendiamoli al gancio. Appoggiamo la borsetta sullo specchio per inclinarlo, usiamo l'alluminio sulla cunetta di terra e seguiamo un'altra volta il percorso del raggio, che termina su un mucchio di macerie vicino al supervisore. Occultiamo nelle macerie il bicchiere coperto d'alluminio e menzioniamolo al supervisore, il quale le toglierà di mezzo riportando alla luce un anello di ferro che dovremo tirare per accedere a una stanza segreta, molto probabilmente quella che stavamo cercando **(3)**!
Esaminiamo i dischi di pietra sulla parete: per risolvere il puzzle dobbiamo far coincidere i tre fori. A tale scopo, usiamo prima il pulsante di destra posizionando il primo foro, quindi il pulsante di centro e, infine, quello a sinistra. Alla fine dei nostri sforzi, scopriremo una nicchia segreta al cui interno potremo trovare un anello con sigillo: prendiamolo. Diamo un'occhiata alla tavola di legno sopra la botte, inseriamo l'anello nel foro dentellato sulla sinistra, quindi parliamo con David, che ci raggiungerà. Esaminiamo di nuovo la tavola di legno e collochiamoci sopra il disegno che David ci aveva consegnato al nostro arrivo. Dobbiamo premere le lettere in sequenza per comporre la parola **AUSTREBERT**, seguendo le linee

6 – Questo epitaffio nasconde importanti indizi.

del disegno per muoverci da un tasto all'altro. Le indicazioni nell'immagine **(4)** serviranno per comporre la parola in caso di difficoltà.

PARIGI

Di nuovo soli, esaminiamo i dintorni e proviamo a estrarre la pietra blu alla base della colonna: Nina ci riuscirà e finirà inaspettatamente nel sottosuolo **(5)**. Chiediamo aiuto all'esterno "usando" il buco nel soffitto. Un uomo ci darà una mano per tornare in superficie e ci fornirà alcune utili informazioni. Frughiamo nel mucchio di concime per recuperare una candela e un bastone.
Spostiamoci a destra verso il cimitero; per trovare la tomba del delegato scegliamo il percorso **1670**, quindi la zona dei morti poveri, anziani e di sesso femminile (il delegato girava sempre coperto per non far scoprire di essere una donna). Osserviamo attentamente la lapide: in particolare le lettere ruotate **(6)**. Torniamo nel buco in cui eravamo caduti e, questa volta, diamo una bella occhiata all'emblema. Alcune lettere dell'iscrizione possono essere ruotate: posizioniamo tutte le **F**, le **S** e le **A** con le stesse inclinazioni viste sulla lapide poco prima e si aprirà il passaggio a sinistra. Entriamo nell'apertura, esaminiamo la mappa sul muro e il mosaico a terra: inseriamo la pietra azzurra in una delle posizioni libere, adesso dobbiamo trovare le altre tessere mancanti.
Parliamo nuovamente con il senzatetto: ci darà una mappa della città usando la quale potremo raggiungere i quattro posti in cui trovare le pietre che stiamo cercando. Andiamo al ponte e parliamo con lo spazzino, poi rovistiamo nel mucchio di rifiuti e raccogliamo una moneta da cinque centesimi e un ciuccio.
Andiamo alla fermata della metropolitana: diamo un'occhiata alla Ferrari parcheggiata e parliamo con Rossi **(7)** anche del graffio sull'auto. Subito dopo, entriamo nella fermata. Recuperiamo il cartello arancione, l'ombrello rosso e l'orsacchiotto, quindi esaminiamo il soffitto esattamente sopra la fontana (con la vernice che si sta scrostando). Sbirciamo fuori della finestra dell'orologio e appoggiamo la candela sulle lancette dello stesso. Manomettiamo gli ingranaggi dell'orologio cliccando su di essi e saboteremo l'incontro di Rossi (causando anche una doccia imprevista per lo spazzino sul ponte).
Torniamo al ponte e con l'aiuto dell'ombrello recuperiamo la pietra blu dal marciapiede. Camminiamo fino al parco, parliamo con il senzatetto (è su una panchina all'estrema sinistra del parco) **(8)** e poi con Rossi. Raccogliamo il quotidiano da terra e dirigiamoci allo zoo. Agguantiamo lo smalto per unghie appoggiato alla base della statua e parliamo con il custode, quindi procediamo verso destra. Recuperiamo il richiamo rosso da terra e la scatola di noccioline a destra, vicino all'elefante. Ora usiamo lo smalto sulla Ferrari per rendere il graffio meno visibile e recuperiamo la candela rimasta a terra accanto all'auto, quindi spostiamoci al ponte e diamo una smossa alle anatre sul fiume utilizzando il richiamo. Rechiamoci al parco e usiamo di nuovo il richiamo ("usandolo" su Nina), infine torniamo alla gabbia del coccodrillo e suoniamo il richiamo per far arrivare le anatre. Chiacchieriamo nuovamente con il custode, chiediamogli una baguette, inzuppiamola con il latte dei contenitori accanto al custode per renderla morbida e diamola al senzatetto che ci attende al parco: otterremo una bottiglia di alcolico. Parliamo nuovamente con Rossi, quindi gettiamo la moneta da 5 centesimi nella fontana. Dopo il dialogo, potremo recuperare dalla fontana una moneta da 10 centesimi: usiamola con il distributore alla stazione per ottenere una gomma da masticare.
Spostiamoci adesso alla prigione, parliamo con la poliziotta **(9)** ed esaminiamo la seconda cella: all'interno c'è una delle pietre blu che stiamo cercando. Otturiamo la serratura della prima cella con la gomma da masticare e parliamo di nuovo con l'agente simulando ubriachezza. La finzione non basterà. Beviamo un po' di alcool dalla bottiglia, parliamo nuovamente con l'agente dichiarandoci ubriachi, quindi non appena la donna si sarà allontanata, usiamo la bottiglia di alcolico con la siringa: risulteremo totalmente ubriachi e saremo rinchiusi nella seconda cella **(10)**. Impadroniamoci del pallone bucato e del cucchiaio. Proviamo a scalzare la pietra blu dal muro usando il cucchiaio: facciamo troppo rumore e dobbiamo fermarci. Chiediamo al vicino di cella (parlando con il muro) di fare un po' di musica, per coprire il nostro rumore: collaborerà, a patto che risolviamo il suo indovinello. Risolviamo il puzzle comunicando i numeri **5**, **9** e **6** al vicino di cella. Impieghiamo il cucchiaio per scalzare la pietra dal muro: stavolta ci riusciremo. Bussiamo alla porta e, dopo un breve dialogo, saremo di nuovo liberi. Torniamo al parco e, se non l'abbiamo

USIAMO LA FANTASIA

Nonostante *Secret Files 2* sia un'avventura abbastanza seria, non mancano i momenti bizzarri e gli enigmi da risolvere in maniera... alternativa. Nel corso del gioco, non limitiamoci alle azioni più logiche, ma pensiamo anche a quelle un po' più improbabili: certe volte, questa linea di pensiero sarà quella giusta. Come nei classici del genere, non spaventiamoci di fronte a oggetti troppo grandi per poter essere messi in tasca: potremo raccogliere cose anche molto ingombranti, senza alcun problema.

7

8

9

10 – Dobbiamo recuperare la pietra blu.

11 – Facciamoci imitare dalla simpatica scimmietta.

13

già fatto, afferriamo la palla da tennis e l'hula-hoop dall'acqua. Andiamo allo zoo, prendiamo la lattina d'acqua tonica da terra, proseguiamo a sinistra e osserviamo la scimmietta. Parliamo al custode della scimmietta. Mostriamo il bastone alla bestiola e questa ci imiterà: inseriamo l'hula-hoop nella crepa nel terreno, passiamo al suo interno, inseriamo il bastone nel buco nel pavimento **(11)** e poggiamoci sopra la lattina. Ora, colpiamo la lattina con la palla da tennis: la scimmietta ci imiterà e potremo raccogliere la scatola di noccioline caduta fuori della gabbia. Spostiamoci di fronte al coccodrillo: gettiamo l'orsacchiotto in acqua di fronte all'animale per allontanarlo e lanciamo le noccioline nel nido vicino all'elefante che, per ottenerle, abbatterà l'albero. Azioniamo il motore della barca sulla sinistra così da distrarre ulteriormente il coccodrillo e sfruttiamo come ponte l'albero abbattuto per raggiungere la pietra blu e, finalmente, farla nostra. Riempiamo il pallone bucato con l'acqua dello stagno e torniamo alla stazione della metropolitana. Colmiamo la fontana con il pallone pieno d'acqua e azioniamo la centralina sulla destra per attivare la

12

fontana. Il getto non è sufficientemente alto: tappiamo alcuni dei fori della fontana usando la candela e il ciuccio, quindi riattiviamola dalla centralina per scoprire un'altra delle pietre blu, che potremo recuperare usando l'ombrello sul soffitto. Torniamo nel sottosuolo dove avevamo visto la scacchiera: posizioniamoci sopra tutte le pietre blu e disponiamole, interpretando gli indizi, come nell'immagine **(12)**. Dall'alto, i pezzi sono rispettivamente: il re nero, il pedone nero, il cavallo bianco, la torre nera e il re bianco.

LA PRIGIONIA DI MAX

Dopo alcuni concitati eventi, torniamo a vestire i panni di Max, che deve liberarsi dalla prigionia. Raccogliamo la mela da terra e lanciamola verso il bastoncino prensile, per ottenerlo. Usiamolo per prendere il portello del forno; nei minuti seguenti, Nina e Max si rincontreranno e il capo della Puritas Cordis non resisterà alla tentazione di svelarci i dettagli del suo piano diabolico **(13)**. Qualunque risposta daremo al tizio, spareranno comunque a Max **(14)**. Questi, però, non morirà grazie al portello del forno! Raccogliamo il vaso rosso e diamo un'occhiata alle impronte a terra. Procediamo nel passaggio a destra, recuperiamo il formaggio dalla trappola per topi usando il bastoncino prensile e

14 – Un pericolo mortale per Max.

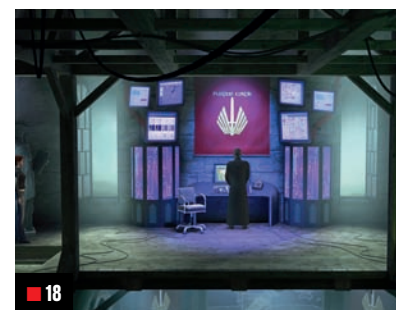
15 – Questa stanza ci sarà utile in più occasioni.

riponiamolo nel vaso, quindi entriamo dalla finestra sulla sinistra in fondo, entrando in un ripostiglio **(15)**.
Dalla stanza preleviamo la macchina fotografica, il GameGirl (una console portatile), il gancetto appendiabiti, due sacchi e il ghiaccio spray. Montiamo l'appendiabiti sul televisore, spostiamo il televisore sul leggio sulla sinistra e accendiamolo. Ora torniamo alla tomba e proseguiamo verso il passaggio di sinistra: usiamo il ghiaccio spray per manomettere il termometro. Torniamo al passaggio di destra e, stavolta, guardiamo nell'altra finestra e parliamo con Nina. Clicchiamo sulla porta per chiedere assistenza e lamentiamoci del freddo. Passiamo nei panni di Max e, con il bastoncino prensile, recuperiamo la tonaca dalle spalle di Nina e indossiamolo subito per camuffarci. Torniamo al passaggio di sinistra e comunichiamo con la guardia mandandola a fare un giro di perlustrazione. Esaminiamo la panchina e scattiamo una foto ai simboli tracciati su di essa.
Entriamo nella porta della cella **(16)**, combiniamo la foto appena scattata con il GameGirl e diamola a Nina. Interpretando gli indizi, digitiamo sul tastierino sulla destra il codice **711666** per aprire le sbarre della cella. Nascondiamo Nina coprendola con i sacchi e usciamo dalla porta, tornando alla tomba.
Raccogliamo la vanga e, con essa, sfasciamo la cuccia. Mettiamone i resti (dei pezzi di carbone) nel sacco rimasto, quindi combiniamoli con il sacco di Nina per completare il suo nascondiglio. Parliamo con la guardia di fronte alla porta principale, mostriamole il sacco con il carbone e riusciremo a infiltrare Nina nel palazzo. Nei panni di Max, raccogliamo l'aglio selvatico dal cortile e aggiungiamolo al formaggio nel vaso rosso. Attraverso la finestrella vicino alla tomba **(17)** allunghiamo a Nina la vanga, il vaso con gli ingredienti e il bastoncino prensile. Nei panni di Nina, raccogliamo la bottiglia di vino, i tovaglioli di stoffa, un po' di braci (il carbone sulla sinistra) e l'elmetto. Passiamo i tovaglioli a Max tramite la finestra (per fare questo, Max deve essere nel cortile della tomba); poi, nei panni di Max, cuciamoli insieme con la macchina da cucire che si trova nel ripostiglio e diamo il lenzuolo così ottenuto a Nina. Di nuovo con Nina: usando il bastoncino prensile poniamo il lenzuolo sopra il pappagallo per zittirlo. Acciuffiamo le medaglie d'oro dal muro e passiamole a Max, quindi trasferiamo il contenuto del vaso rosso nell'elmetto e aggiungiamoci il vino della bottiglia. Inseriamo le braci nella stufa per accenderla e usiamo l'elmetto sulla stufa per cuocere la zuppa di formaggio. Versiamo un po' di zuppa nel vaso rosso e diamolo a Max.
Nei panni del ragazzo, diamo la zuppa alla guardia depressa, poi nascondiamo le medaglie nella paglia e parliamo delle medaglie con la guardia. Subito dopo, premiamo il pulsante d'allarme.

16 – Così travestiti, possiamo girare indisturbati.

17

GRAN FINALE

Siamo finalmente vicinissimi a Shelton **(18)**. Per fermarlo, lanciamogli contro l'elmetto pieno di zuppa calda.
Di fronte al pannello di controllo, premiamo il pulsante rosso e usiamo il codice **9152551** (la parola "ZANDONA" letta sulla tastiera del telefono) per attivare l'autodistruzione. Shelton ci sparerà e finiremo al piano inferiore. Scendiamo fino al piano terra e prendiamo il barattolo d'olio; saliamo tramite la tromba dell'ascensore fino al piano più alto e usiamo il barattolo d'olio con la finestra a sinistra: le guardie fuori la bucheranno sparando. Ora versiamo l'olio sulle scale a sinistra vicino alla fontana e blocchiamo la via spostando la statua.
Ce l'abbiamo fatta: abbiamo fermato i piani della Puritas Cordis definitivamente! Godiamoci il filmato finale, con Max che (per fortuna) salva Nina da morte certa **(19)**, e i divertenti titoli di coda **(20)**.

GIOCHI COMPUTER

18

19

20 – Dopo aver salvato il mondo, il meritato riposo.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di guida

SBK09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Piloti e "ombrelline" in diretta dal mondiale SuperBike.

Guidare usando la tastiera al posto del gamepad non è un'impresa impossibile, ma vi perderete buona parte del divertimento.

SI scende in pista con il demo multilingua (italiano compreso) del nuovo capitolo della simulazione motociclistica di Milestone.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU/GIÙ – pilota su/giù
FRECCIA DESTRA/SINISTRA – sterza
C – cambia visuale
A – accelerare
Z – freno anteriore
X – freno posteriore
MAIUSC – marcia sup.
CTRL – marcia inf.

Questa versione dimostrativa single player mette a disposizione una gara veloce sul circuito sudafricano di Kyalami, da affrontare scegliendo i vostri team e piloti preferiti. Scaldate i motori per entrare rombando nella nuova stagione del mondiale SuperBike e per scoprire le novità introdotte nella serie con questo capitolo, che prevede cinque modalità di gioco: Gara veloce, Allenamento, Weekend di gara, Campionato e Sfide.

Sin dai primi momenti di gioco vi sentirete coinvolti in prima persona nell'evento sportivo, poiché accederete alle zone riservate ai piloti e ai team di meccanici prima dell'adrenalinico momento della partenza. Una volta poggiate le ruote sull'asfalto del circuito, non dimenticate di provare le diverse visuali disponibili, che vi consentiranno di apprezzare al meglio tutti i dettagli della moto. E se siete particolarmente fieri del vostro giro veloce, rivedetelo tramite la spettacolare modalità replay! Ricordate anche che, per sfruttare al meglio l'esperienza simulativa offerta da *SBK09*, è quasi indispensabile mettere da parte la tastiera e sfruttare un ben più comodo (e adatto) gamepad.

Per iniziare a giocare, avviate la procedura guidata e scegliete il tipo d'installazione desiderata, predefinita o personalizzata, optando per la seconda opzione solo in caso vogliate scegliere o modificare la cartella di destinazione dei file di installazione. Per completare nel migliore dei modi la procedura, riavviate immediatamente il computer selezionando l'apposita opzione (prima di farlo, ricordate di salvare eventuali documenti aperti). Potrete inoltre impostare le preferenze inerenti la grafica dall'apposito menu di configurazione, che appare a ogni avvio del demo.

Casa: **Black Bean**
Requisiti: **CPU 2.4 GHz, 1GB di RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > Black Bean Games > SBK™09 (Demo) > Uninstall** e seguite la procedura guidata accettando la rimozione di tutti i componenti.

Azione

OVERLORD II

Schiere di serventi alla mercé del loro padrone e signore.

IL ritorno del crudele e tirannico Overlord è accompagnato da frotte di nuovi schiavi che, sempre pronti a soddisfare ogni richiesta del proprio adorato signore, sono adesso in grado di salire in groppa a delle cavalcature e vedono così aumentare il proprio potere distruttivo.

Per installare senza problemi il demo, disponibile in lingua italiana, consigliamo di copiare sul vostro hard disk il file **overlord_2_demo.exe** (delle dimensioni di quasi 1 GB) e, solo successivamente, avviare l'installazione cliccando due volte sul file copiato. Scegliendo la procedura personalizzata al posto di quella "facile e veloce" avrete modo di verificare lo spazio libero sul PC e selezionare l'hard disk su cui copiare i file del gioco. Troverete la recensione a pagina 98.

COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
SPAZIO – Azione
PULSANTE SIN. MOUSE – Invia servente
PULSANTE DESTRO MOUSE – Richiama servente
ALT SIN. – Lancia incantesimo

Casa: Codemasters
Requisiti: CPU 2 GHz, 1GB di RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Pannella di controllo > Installazione applicazioni** e scorrete l'elenco dei programmi installati fino a trovare **Overlord II - Demo**. Cliccate su **Rimuovi** per disinstallare il demo.

Gli altri demo

AND YET IT MOVES
Genere: Piattaforme/Puzzle
Casa: Broken Rules
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista

Un demo di ridotte dimensioni per un gioco di piattaforme particolarmente interessante, che vi consentirà di ruotare a piacimento lo scenario usando semplicemente le frecce direzionali. In questo modo, il protagonista potrà raggiungere porzioni di livello altrimenti inaccessibili e trovare la via di uscita. Attenzione, però: innescherete anche alcuni eventi che obbediscono alle leggi della fisica, come la caduta di massi che rischiano di uccidere il piccolo eroe.

ALL ASPECT WARFARE
Genere: Azione
Casa: 3000AD
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione demo di un nuovo gioco d'azione fantascientifico che vi vedrà protagonisti di epici scontri via terra e via aria. Alla fine dell'installazione, dovrete accettare l'aggiornamento delle DirectX che, occasionalmente, dovrà avvenire tramite Internet: assicuratevi, quindi, che il vostro PC sia connesso alla Rete o di possedere già i file più aggiornati. Per iniziare a giocare non è necessario effettuare la registrazione di un nuovo utente, ma basta digitare (solo al primo avvio del demo) la parola **aawdemo** nei campi "nome utente" e "password".

GOBLIINS 4
Genere: Avventura grafica
Casa: Snowberry Connection
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Quarto capitolo di un classico delle avventure grafiche, recensito sullo scorso numero di GMC, che vede il ritorno sugli schermi dei Goblin nati dalla mente dei game designer di Coktel Vision. Nella porzione di gioco proposta, imparerete a risolvere i vari enigmi sparsi nello scenario sfruttando al meglio le caratteristiche dei tre personaggi: Tchoup è l'unico a poter tenere oggetti in inventario, Stucco è stupido ma dotato di una considerevole forza e Perluis sa usare la magia per modificare o "attivare" oggetti dello scenario.

SHERLOCK HOLMES vs. JACK THE RIPPER
Genere: Avventura grafica
Casa: Focus Home Interactive
Requisiti: CPU 3 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Continuano le avventure del detective più famoso del mondo: questa volta, Holmes sarà alle prese con gli efferati omicidi di Jack lo Squartatore: in questa versione dimostrativa del gioco, assisterete al suo primo delitto. *Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper* è strutturato come una classica avventura punta e clicca, ma con la semplice pressione del tasto R potrete comodamente passare dalla tipica visuale in terza persona a quella in prima.

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON
Genere: Sparatutto/survival horror
Casa: 500 Games
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Breve porzione giocabile di *Cryostasis: Sleep of reason*, il gelido sparatutto/survival horror sviluppato da Action Forms. Per facilitare l'installazione del gioco, consigliamo di copiare il file **Demo. Cryostasis.exe** sul vostro hard disk, ma se deciderete di avviare la procedura direttamente dal DVD, ricordate di modificare opportunamente il percorso d'installazione dalla finestra che apparirà non appena avrete cliccato sul file **.exe**. Completata l'estrazione del file, apparirà il collegamento **setup.exe**: cliccate per far partire l'installazione vera e propria. Dopo aver accettato il contratto di licenza, cliccate in basso sul pulsante "Advanced" per accedere alle opzioni avanzate d'installazione o cliccate semplicemente "Install" per proseguire. Attenzione: per giocare avete bisogno di una scheda video NVIDIA Geforce e degli ultimi driver PhysX, che potete scaricate dal sito **www.nvidia.com**

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro giochi shareware da provare per ottanta minuti l'uno, che accontentano sia gli appassionati di puzzle game con ben due rompicapi, sia i nostalgici degli sparatutto a scorrimento verticale vecchio stile (e vecchia grafica). Spazio anche per chi ha la vista di falco e vuole cimentarsi nel ritrovamento di oggetti.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!

Oltre al materiale per il gioco allegato a questo numero di GMC, *X3 Reunion 2.0* (manuale in italiano in formato PDF, patch e una accurata selezione di Mod), in questa sezione dedicata troverete un gioco completo che omaggia il marchio automobilistico Volvo e un aggiornamento di stampo prettamente "estetico" per *S.T.A.L.K.E.R.*

La sezione dedicata ai filmati, questo mese, propone una messe di video presentati in occasione dell'ultima edizione della kermesse losangelina: un contorno perfetto per il massiccio speciale sull'E3 confezionato dai nostri inviati e disponibile su questo numero di GMC.

Mod e Add On

GIOCO COMPLETO VOLVO THE GAME

Una nuova simulazione di guida "monomarca" realizzata dagli svedesi SimBin che dopo *BMW Challenge* tornano a correre sui circuiti con un titolo completamente dedicato al marchio Volvo.
In *Volvo The Game* potrete mettervi al volante di sette diverse autovetture (Volvo S60 Concept Race, Volvo S60 Concept, Volvo S40, 850, 240, C30 e la S60 Standard) e sfrecciare su due circuiti: il tracciato veloce Gotheburg Eco Drive Arena (Svezia) e il più tecnico Chayka (Ucraina). Le modalità di gioco disponibili sono: Gara Lampo, Time Attack e Competizione. Per maggiori dettagli, leggete nella sezione del Next Level la pagina dedicata a questo gioco gratuito.

S.T.A.L.K.E.R. COMPLETE 2009

Un Mod dedicato a una serie massiccia di migliorie estetiche che renderanno graficamente più attuale l'ottimo sparatutto post-apocalittico di THQ. Per maggiori dettagli e una lista completa delle modifiche apportate da questo Mod, visitate il sito Internet dell'autore **http://artistpavel.blogspot.com**. All'interno della cartella del DVD dedicata a *S.T.A.L.K.E.R.* troverete anche una patch che aggiorna il Mod alla versione 1.32.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER X3 REUNION 2.0

Tutto ciò che vi serve per divertirvi al meglio con il gioco allegato a questo numero di GMC: *X3 Reunion 2.0*. La cartella comprende il manuale del gioco in italiano in formato PDF, due patch e una accurata selezione di Mod ufficiali e non: *Bonus Package* (con una serie di utili plugin), *Cockpit Mod* e *Xtended*.

X3 REUNION 2.0

VOLVO THE GAME

S.T.A.L.K.E.R. COMPLETE 2009

VOLVO THE GAME

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.4

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Poker Club
Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

CRYOSTASIS PHYSX PATCH

Patch ufficiale che, oltre a correggere vari tipi di bug, abilita il supporto alla tecnologia NVIDIA PhysX e aggiunge una nuova arma ad acqua. L'installazione della patch è consigliata solo agli utenti che possiedono un sistema ad alte prestazioni. Attenzione: dopo aver installato la patch, tutti i salvataggi diventeranno inutilizzabili e dovrete ricominciare il gioco dall'inizio.

NECROVISION V1.2

Aggiornamento ufficiale per tutte le versioni di questo inquietante sparatutto. La patch aggiunge applicazioni per il server dedicato, corregge il bilanciamento, migliora le prestazioni di fisica, memoria e rendering, abilita il salvataggio automatico del gioco durante lo scontro con il primo boss e risolve altri problemi minori.

FAR CRY 2 V1.03

Patch che agisce sia sulla modalità multiplayer, sia su quella single player ponendo rimedio a diverse tipologie di bug. L'aggiornamento aggiunge anche una nuova modalità "hardcore".

Speciale E3

Una selezione di filmati sui giochi presentati in occasione dell'E3: il contorno perfetto per il gustoso speciale pubblicato su questo numero di GMC.

ASSASSIN'S CREED 2

Il secondo capitolo della serie firmata Ubisoft Montreal omaggia l'Italia con una trama ambientata nel Rinascimento e vede come protagonista Ezio Auditore, un nobile fiorentino discendente di Altair.

MASS EFFECT 2

Secondo atto dell'epica trilogia di BioWare, che torna con toni più cupi e una trama particolarmente complessa. Se non lo avete già fatto, correte a completare il primo episodio e conservate il salvataggio: gli avvenimenti di *Mass Effect 2* dipenderanno dalla scelte che avete compiuto nel corso della prima avventura!

CRYSIS 2

Finalmente ufficiale il seguito di *Crysis*, che sfrutterà al massimo le potenzialità del motore grafico Cry Engine 3.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

In occasione dell'evento losangelino, Sam Fisher e il suo *Splinter Cell* sono apparsi tirati a lucido e decisamente convincenti: diamo un'occhiata alle migliorie apportate al gioco.

ARMA II

Un'immersione totale nella realtà (virtuale) della guerra, vista attraverso gli occhi di Bohemia Interactive che ci traghetta in un futuro alternativo, in cui una repubblica fittizia dell'Est è devastata dalla guerra civile e chiede l'aiuto delle forze occidentali.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Shareware

3 DAYS: ZOO MYSTERY

Aiutate la bionda Anna a risolvere il mistero dello zoo, scovando tutti gli oggetti che si celano nello scenario. Fra un livello e l'altro, avrete anche modo di affrontare una serie di minigiochi sempre diversi, che metteranno alla prova non solo il vostro spirito d'osservazione, ma anche i riflessi e l'abilità con mouse e tastiera.

AIR ASSAULT

Uno dei più classici generi di videogiochi per PC è quello degli sparatutto a scorrimento verticale. *Air Assault* ci porta indietro negli anni offrendo una struttura di gioco semplice e uno stile grafico sicuramente rétro. Un passatempo perfetto per i nostalgici della sala giochi appassionati di elicotteri.

FORTUNE TILES GOLD

Ottanta minuti a disposizione per provare questo divertente puzzle game, che si rivela una gradita variante al solito schema del "forma gruppi di tre elementi uguali". Stavolta, dovrete formare file di tre tasselli uguali inserendone uno che vada a prendere il posto di quello sulla griglia di gioco: lo scopo è eliminare tutti i tasselli che presentano un ideogramma.

SKY KINGDOMS

Puzzle game in stile *Zuma* che vi vedrà al comando di un cannone che spara bolle colorate nel tentativo di fermare l'avanzata di un serpentone di sfere. Formate gruppi di tre bolle dello stesso colore in modo che esplodano, e non dimenticate di mirare alle sfere speciali che vi garantiranno interessanti potenziamenti e bonus.

Video

Fallout 3: Broken Steel

Filmati E3 2009

Un'epopea spaziale sui monitor dei vostri PC. Incendiate la galassia con i laser o conquistatela grazie al vostro acume commerciale!

guida al GIOCO COMPLETO

X3 REUNION 2.0

Come giocare

Per giocare a *X3 Reunion 2.0* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *X3 Reunion 2.0***. Una volta completata la procedura, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > X3 Reunion > Gioca a X3 Reunion**.

Il manuale

Troverete il manuale in italiano di *X3 Reunion 2.0* seguendo il percorso **Start > Programmi > X3 Reunion > X3 Manuale**. Si tratta di un file in formato PDF, di un centinaio di pagine, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già installata sul vostro PC, la troverete all'interno del DVD demo di GMC. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il Manuale in italiano anche nel DVD demo, nella directory **Dati\Mod\X3**.

In italiano

X3 Reunion 2.0 è tradotto nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. Solo la recitazione dei dialoghi rimane in inglese, ma sono comunque sottotitolati in italiano.

SE le atmosfere del recente film di "Star Trek" hanno risvegliato il pioniere spaziale che dormiva dentro di voi, troverete in *X3: Reunion 2.0* un'intera galassia da esplorare e in cui combattere.

L'universo di *Reunion 2.0* è, infatti, un vero parco di divertimenti per tutti gli appassionati di pianeti e sistemi stellari, che avranno modo di decidere se seguire la trama del gioco affrontandone le missioni o semplicemente di addentrarsi nell'esplorazione, commerciando a piacimento con le diverse razze aliene o partecipando in prima persona a incredibili guerre intergalattiche. Risultato?
Un quantitativo di ore di divertimento pressoché infinito, che vi terrà impegnati per giorni nel tentativo di scoprire tutte le centinaia di potenziamenti, merci e settori presenti.
Vi state chiedendo se tanta abbondanza equivale ad altrettanta libertà? la risposta è "sì". La struttura di gioco "aperta" di *X3: Reunion 2.0* rispecchia completamente la natura dell'ambientazione, mettendo alla prova in più occasioni l'abilità (ma anche la pazienza) dell'esploratore spaziale. Il binomio vastità/interfaccia articolata, infatti, risulterà impegnativo anche per i giocatori più navigati.

Dopo trenta ore di avventure tra le stelle non sarete nemmeno a metà dell'intreccio principale e, probabilmente, avrete perso numerosi scontri e occasioni commerciali per l'impossibilità di tenere a mente e monitorare tutte le informazioni visualizzate a schermo.
In compenso, quando avrete imparato a padroneggiare tutti gli aspetti di *Reunion 2.0*, sarete ripagati con un'esperienza simulativa con i fiocchi.

Questo mese più che mai, quindi, sarà per voi indispensabile l'aiuto della Guida al Gioco Completo di GMC, che tenterà di aiutarvi nel difficile compito di prendere confidenza con questa maestosa, ma complessa epopea spaziale.

GIOCHI COMPUTER

Le navi abbandonate sono molto rare, meglio prenderle al volo prima che lo faccia qualcun altro.

Premendo il tasto "." potrete consultare la mappa del settore, in modo da scoprire tutte le installazioni e navi presenti.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *X3 Reunion 2.0* è costituito da un processore a 1,7 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c con supporto Pixel Shader 1.3 (GeForce3/Radeon 8500 o superiori; GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX, un lettore DVD-ROM, 4 GB di spazio su disco fisso, mouse e tastiera. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore 2,4 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 2.0, un joystick (consigliabile con supporto force-feedback) o un gamepad. I sistemi operativi supportati sono Windows 98 SE, ME, 2000, XP e Vista.

Installazione e disinstallazione di X3 Reunion 2.0

Per installare *X3 Reunion 2.0* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe** (in quest'ultimo caso non dovrete spuntare l'opzione **Installazione**). Premete sul pulsante **Avanti**, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e cliccate su **Avanti** per due volte. A questo punto, dovrete scegliere la cartella in cui installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\EGOSOFT\X3 Reunion** (o **C:\Program Files\EGOSOFT\X3 Reunion** se usate Windows Vista), ma potete modificarla premendo su **Sfoglia**. Confermate con **Avanti** per tre volte, poi con **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.
Per disinstallare *X3 Reunion 2.0* dal vostro PC, è sufficiente seguire il percorso **Start > Programmi > X3 Reunion > Disinstalla X3 Reunion** e seguire le istruzioni a schermo.

La patch

Aggiornare il gioco con la patch più recente, la 2.5, è fondamentale, visto che permette di risolvere alcuni dei bug presenti nella versione base del gioco (per esempio, i frequenti messaggi di errore che comparivano durante l'autodocking alle stazioni spaziali). Oltre a questo, tale aggiornamento migliora il comportamento dell'Intelligenza Artificiale nemica, evitando che i piloti avversari abbandonino la nave a seguito di danni anche modesti. Certo, sarà più difficile catturare i vascelli, ma il realismo è maggiore. Per applicare la patch, dovrete innanzitutto procurarvi il file **X3Update2.0.01_to_2.0.02**. Lo troverete all'interno del DVD demo allegato alla rivista, nella cartella **Dati\Mod\X3\Patch**. Fate doppio clic su questo eseguibile, scegliete la lingua di gioco, cliccate per tre volte su **Avanti** e su **Installa**. Ripetete lo stesso procedimento anche con il file **X3Update2.0.02_to_2.5** che troverete sempre nel DVD demo, nella medesima cartella.

Gli asteroidi possono contenere delle piacevoli sorprese, come per esempio depositi di minerali.

Un aiuto per la galassia

X3 Reunion 2.0 è un gioco molto vasto e profondo, sfortunatamente sprovvisto di un tutorial soddisfacente ed esaustivo. Verrete catapultati in un universo enorme, pieno di nemici, stazioni spaziali e missioni da scovare. È ragionevole, quindi, che all'inizio vi sentiate smarriti di fronte a tanta vastità. Per venirvi incontro, abbiamo preparato due pagine (138-139) di GMC piene di consigli che vi torneranno utili nel gioco. Leggetele insieme a questa guida.

Il modo migliore per far soldi è acquistare materie prime e rivenderle a un prezzo maggiore.

I Paranid sono alieni operosi e dediti al commercio.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Chi ben comincia...

Ci sono diversi modi per cominciare una nuova partita di *X3 Reunion 2.0*:

Trama abilitata
Vestirete i panni di Julian Brennan, un pilota ventunenne coraggioso e abile nella lotta. Potrete decidere tra tre livelli di difficoltà: facile, medio e difficile. Le uniche differenze riguardano i crediti di partenza, gli upgrade e gli equipaggiamenti installati sulla nave.
La difficoltà dei combattimenti e l'abilità degli avversari non vengono modificate.

Trama disabilitata
Se non v'interessa seguire la trama principale di *X3 Reunion 2.0*, potrete decidere di iniziare una nuova partita nei panni di un esploratore, un mercante o un assassino. Nel primo caso, avrete a disposizione una nave molto veloce, perfetta per esplorare in lungo e in largo l'intero universo. Giocando da mercante, invece, conterete su una nave da carico, grazie a cui mercanteggiare con le varie stazioni spaziali. Infine, nei panni dell'assassino, vi troverete in bolletta a combattere in un universo ostile. Fortunatamente, avrete a disposizione un'astronave potente e ben equipaggiata.

Il nostro consiglio è di iniziare una partita di difficoltà media, con la trama abilitata. In questo modo, avrete più possibilità e, oltre a comportarvi da paladino della giustizia, sarete liberi di decidere se dedicarvi al commercio o alla pirateria.

Un universo di opportunità

X3 Reunion 2.0 è un gioco complesso. Potrete andarvene in giro per l'universo a commerciare, combattere, estrarre risorse dagli asteroidi e tanto altro. Addirittura, avrete modo di costruire un vostro impero commerciale, comprando stazioni spaziali per produrre dei beni, e delle navi da carico per vendere le vostre merci al miglior offerente. Ma non finisce qui, potreste anche decidere di dedicarvi alla pirateria o, al contrario, accettare delle missioni di pattugliamento per racimolare qualche soldo. Le parole d'ordine rimangono comunque libertà e intraprendenza, quest'ultima indispensabile per riuscire a emergere.

I tasti

Il sistema di controllo di *X3 Reunion 2.0* è incredibilmente articolato. Il numero di tasti è elevato, e molti di questi danno accesso a dei sottomenu distinti, ognuno con una specifica funzione. Per esempio, nel menu **Pilota** (tasto **p**) potrete leggere i messaggi in arrivo e consultare le vostre statistiche, mentre in quello della nave (tasto **y**) sarà consentito aprire la stiva, montare nuove armi offensive e difensive, e impostare una nuova rotta. Abbiamo selezionato i comandi più importanti, quelli per intenderci che risulteranno indispensabili già dall'inizio del gioco. Per una trattazione più esaustiva, vi consigliamo di consultare il manuale che troverete seguendo il percorso **Start > Programmi > X3 Reunion > X3 Manuale**.

Mouse

Tasto sinistro – fuoco
Tasto destro – attiva il puntatore del mouse
Rotellina – scorri obiettivi
Movimento – controllo della nave/movimento del cursore di selezione (se è attivato il puntatore del mouse)

Tastiera

Frecce direzionali – controllo della nave
Q/E – ruota la nave a sinistra /destra
Z/X – controllo della velocità
Tab – massima potenza
Backspace – velocità a zero
U – pilota automatico
Shift + D – attracca alla stazione
Shift + E – entra/esci dalla nave
W, A, S, C – razzi secondari
E – console di comando della nave selezionata
K – cambia modalità di puntamento dell'obiettivo
M – seleziona missile da lanciare
L – lancia missile
Shift + T – seleziona nemico più vicino
1-4 – modifica configurazione armi
PagSu/PagGiù – seleziona nave successiva/precedente
I – informazioni sull'obiettivo
P – menu pilota
Y – menu nave
. – mappa del settore
, – mappa dell'universo
R – proprietà possedute
J – usa l'ATS per accelerare il tempo
Shift + J – jumpdrive
Invio – menu principale

Mouse, pad o jostick?

Anche se in *X3 Reunion 2.0* sarete sempre a bordo di una navicella e dovrete quindi pilotarla dall'inizio alla fine dell'avventura, l'utilizzo di un pad o di un joystick non migliora sensibilmente la qualità di gioco. È vero, in questo caso, l'accoppiata mouse/tastiera pecca in immediatezza, ma è comunque dotata di alcuni vantaggi. In *X3*, infatti, non dovrete solo combattere. Buona parte del vostro tempo, anzi, verrà speso per controllare a distanza le vostre navi, oppure per esplorare nuovi settori galattici. Risulta quindi indispensabile muoversi velocemente tra le decine di menu e sottomenu che servono per controllare tutti gli aspetti di gioco. Per questo, vi consigliamo di utilizzare il mouse.

La reputazione

Affidereste la protezione di un importante carico al primo pilota che passa per la vostra stazione spaziale? Certamente no! In *X3 Reunion 2.0* esistono vari gradi di reputazione commerciale e bellica che permetteranno al vostro interlocutore di soppesare le vostre abilità. Tutte le missioni, infatti, richiedono un certo livello di reputazione (quelle più remunerative saranno indirizzate ai piloti più abili e famosi). Risulta quindi indispensabile crearsi un nome nell'universo, in modo da aumentare le possibilità di guadagno.

Interfaccia galattica

L'interfaccia di *X3 Reunion 2.0* fornisce al giocatore tutte le informazioni necessarie per sopravvivere. Ecco dove trovarle:

1) Obiettivo: ogni volta che selezionerete un nuovo obiettivo, quest'ultimo verrà rinchiuso in un riquadro azzurro in modo da renderne più agevole il riconoscimento.

2) Scudi/scafo: ognuna delle navi presenti in *X3 Reunion 2.0* presenta peculiari caratteristiche di resistenza. Quest'ultima è determinata dallo stato degli scudi e dello scafo, che viene visualizzato sullo schermo sotto forma di due barre orizzontali: una verde e una azzurra.

3) Velocità: nella parte inferiore dello schermo, trova posto una piccola barra gialla che mostra la velocità di crociera.

4) Gravider 3D: questo utile strumento mostra la posizione in tempo reale delle navi e delle piattaforme orbitanti presenti nel settore.

5)Mirino: il mirino indica dove state puntando l'arma.

6) Menu di scelta rapida: cliccando su questa icona, si aprirà un menu di scelta rapida, grazie a cui potrete accedere ad alcune delle funzioni più importanti della vostra nave.

7) Telecamera: in alto a sinistra si trova un piccolo display che mostra il vostro obiettivo corrente.

Le tante facce dell'universo

Argon
La Federazione Argon è molto ricca e include un grande numero di pianeti diversi tra loro. Il centro nevralgico del potere risiede ad Argon Prime, il pianeta su cui hanno la sede gli uffici amministrativi e il governo centrale, un parlamento eletto con rappresentanze di senatori da ogni colonia e stazione spaziale.
Gli Argon producono delle navi bilanciate e versatili, con una spiccata tendenza al combattimento grazie all'installazione di torrette posteriori e Mass driver.

Boron
Nell'universo di *X3 Reunion 2.0*, i Boron sono noti per saggezza e ricchezza. Le navi sono di un verde luminoso, con motori molto potenti, scarichi bianchi e dotate di una manovrabilità eccezionale. Anche se i Boron fanno parte della Gilda della Fondazione, data la loro natura pacifica sono amici di tutte le razze e sono riusciti a stringere accordi commerciali con i Teladi e i Paranid. Il governo è di tipo parlamentare, anche se è presenta una famiglia reale che svolge funzioni rappresentative. L'arma più potente dei Boron è rappresentata da un particolare raggio laser capace di disabilitare tutti gli strumenti di bordo dell'astronave colpita.

Split
Pur intrattenendo delle relazioni superficialmente cordiali con la Gilda della Fondazione e la Gilda del Profitto, gli Split sono bellicosi e aggressivi. I rapporti con le altre specie sono in costante peggioramento e il conflitto sempre sul punto di scoppiare.
I vascelli da guerra costruiti da questi alieni sono molto sbilanciati: interamente votati all'attacco e quasi del tutto privi di difese. Certo, però, che le armi montate sui loro caccia sono in assoluto le più potenti disponibili nell'universo.

Teladi
Commercianti abili e avidi, i Teladi intrattengono relazioni economiche con tutte le razze dell'universo di *X3*, compresi i pirati spaziali. La loro tecnologia non è all'avanguardia, visto che non investono in ricerca e sviluppo. Le loro navi, però, sono equipaggiate con i più recenti ritrovati, comprati dalle altre fazioni in gioco.

Terrestri
Il Quartier Generale TerraCorp è la stazione più importante della Compagnia Terracorp, con base a Terra di Luce. Qui si trova una vasta gamma di tecnologie, oltre ad alcuni dispositivi rari.

Paranid
Nonostante i conflitti passati, i Paranid sono alleati con gli Split e, attraverso la loro adesione alla Gilda del Profitto, anche con i Teladi. Grandi mercanti, questi alieni commerciano con tutte le razze presenti nell'universo di *X3 Reunion*. Le navi Paranid sono molto resistenti e funzionali, capaci di resistere egregiamente a battaglie anche molto cruente. La loro arma più potente è rappresentata dal Generatore di Onde di Fase, una sorta di cannone laser dotato di un raggio di fuoco molto ampio.

Xenon
Gli Xenon non intrattengono relazioni con nessuna delle razze presenti nell'universo di *X3* e non è nemmeno nota la posizione del loro pianeta natale. Le loro navi sono potenti e ben armate.

Kha'ak
I Kha'ak sono una razza che vive in alveari. Sembra che il loro scopo sia distruggere l'universo, sfruttando cluster di navi (intercettatori, caccia e ricognitori) unite in struttura cristallina. Attaccano in gruppi compatti, come uno sciame di api, e non fanno mai prigionieri.

Pirati
Più che una razza a sé, si tratta di un gruppo di alieni specializzati nel depredare navi mercantili. Possiedono alcune basi, solitamente ben difese e nascoste, da cui partono squadriglie d'attacco alla ricerca di obiettivi. In combattimento si rivelano molto aggressivi e tendono a inseguire il nemico fino a che non lo distruggono. Non possiedono navi proprie, ma mezzi rubati e modificati in base all'esigenza.

Gli Yaki
Lo spietato gruppo degli Yaki ha approfittato della debolezza della flotta Argon per attaccare e conquistare stazioni spaziali, vendendone poi gli equipaggi come schiavi. La loro arma più potente è il Distruptor, un particolare tipo di missile capace di disattivare i motori delle navi.

Contenuti aggiuntivi

Nel DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\X3\Mod** troverete un'attenta selezione di materiale aggiuntivo legato a *X3 Reunion 2.0*, perfetto per aumentare ulteriormente la già invidiabile longevità del gioco.

Xtended: si tratta di un'ottima espansione che, oltre ad aggiungere nuove tipologie di navi, aumenta il numero di settori galattici da esplorare. Come se non bastasse, contiene anche una ventina di missioni inedite.
Installazione: per installare questa espansione dovrete, innanzitutto, scompattare la directory **XTM.7a** e copiarne il contenuto all'interno della cartella principale di gioco (predefinita **C:\Programmi\EGOSOFT\X3 Reunion**). A questo punto, fate doppio clic sull'eseguibile chiamato **XPluginManager_Setup** (che si trova sempre nella medesima cartella) e seguite le istruzioni a schermo per installare l'utility. Avviate il programma **Plugin Manager – Packager** e cliccate su **Next** per tre volte, quindi su **Finish**. Premete su **Install New Script** e selezionate il file **XtendedModScripts+Patch-0.7.3** che troverete nel DVD demo, nella cartella precedentemente menzionata.

Bonus Package: si tratta di un plugin ufficiale che aggiunge alcune navi indite, qualche arma e dei nuovi strumenti di bordo.
Installazione: fate semplicemente doppio clic sull'eseguibile chiamato **x3_bonus_package_3.1.07** e seguite le istruzioni a schermo, controllando che la cartella di destinazione dei nuovi file coincida con quella in cui avete installato il gioco (predefinita **C:\Programmi\EGOSOFT\X3 Reunion**).

CockpitMod: si tratta di un piccolo Mod non ufficiale che aggiunge i cockpit all'interno dell'abitacolo delle navi.
Installazione: fate doppio clic sul file **X3CockpitMod1.03** e seguite le istruzioni a schermo, assicurandovi sempre che la cartella di destinazione dei nuovi file coincida con quella in cui avete installato *X3 Reunion 2.0*.

X3 REUNION 2.0

Grazie all'edizione DVD di GMC, la galassia di X3 Reunion 2.0 vi spalanca le proprie porte: scoprite come muovere al meglio i primi passi alla conquista dello spazio!

ATTENZIONE!

Tutti i suggerimenti riportati di seguito si riferiscono a una partita di media difficoltà con la trama abilitata. Il nostro consiglio è di iniziare con queste opzioni. Quando avrete appreso le basi dell'universo di *X3 Reunion 2.0* potrete affrontare sfide più impegnative.

BEN pochi giochi vantano la profondità di *X3 Reunion 2.0*, allegato all'edizione DVD di GMC di questo mese. L'enorme universo creato da Egosoft, infatti, è zeppo di avventure che vi terranno incollati allo schermo per decine e decine di ore.

Al fine di permettere a chiunque si trovi a muovere i primi passi nello spazio di iniziare al meglio, abbiamo pensato di preparare questa piccola guida, il cui scopo è di evitare la sensazione di smarrimento di fronte alla complessità dell'impresa che state per affrontare. La nave è difficile da pilotare? Ci sono decine di menu e sottomenu che controllano aspetti importanti, dalla rotta, all'apertura della stiva? I nemici sono numerosi e molto agguerriti? Le missioni della trama principale non forniscono suggerimenti su come cavarsela e la vostra nave vi sembra poco potente? GMC vi farà da navigatore, dandovi le dritte per crearvi una solida posizione nell'universo, da cui partire per esplorare fino in fondo la galassia alla ricerca di nuove avventure.

Cosa state aspettando? Leggete a fondo queste pagine e mettete in pratica i nostri consigli. *X3 Reunion 2.0* è un gioco fantastico, non perdetevelo solo a causa di un po' di frustrazione iniziale. In fondo, nello spazio c'è posto per tutti.

PUNTO 1: UNA NAVE ABBANDONATA

All'inizio dell'avventura, vi troverete in Argon Prime e vi verrà affidato il vostro primo compito. Per il momento ignorate l'ordine. La missione, infatti, non verrà disattivata e voi avrete un po' di tempo per diventare più forti. Il problema è che, per farlo, occorrono parecchi crediti. Il modo migliore per guadagnarne a palate è quello di diventare un imprenditore, cominciando con dei piccoli commerci per poi creare un impero formato da svariate stazioni spaziali. Per iniziare, avrete bisogno di una nave da carico. Non preoccupatevi, ce n'è una abbandonata proprio nel settore chiamato Frontiera di Menelao. Per arrivarci, seguite le indicazioni seguenti:

1. In Argon Prime, attraversate il portale Nord.
2. Nella Nebulosa di Heron, prendete il portale Est.
3. Nel settore chiamato La Tana, dirigetevi verso il portale Est.
4. Nelle Nubi di Atreo, attraversate il portale Nord.
5. Nel Destino di Roll prendete il portale Nord. Una volta giunti nella Frontiera di Menelao, aprite la mappa del settore (tasto **.**) e raggiungete le coordinate 43, -7, 35. Qui, nascosta dietro un asteroide troverete una nave abbandonata. Fermatevi a non più di 20 m dal suo scafo, fate uscire il vostro pilota (tasto **Shift+e**) e, una volta selezionata la nave da conquistare (cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse dopo aver attivato la funzione di selezione), premete il tasto **i** e selezionate l'opzione per reclamare il possesso dell'astronave.

■ Una volta usciti dalla nave, premete "i" e selezionate l'opzione per reclamare la nave abbandonata.

■ Il modo migliore per iniziare è commerciare in Celle di Energia. Compratele quando hanno un prezzo basso.

PUNTO 2: IMPRENDITORI GALATTICI SI DIVENTA

A questo punto, il vostro obiettivo è quello di guadagnare almeno 600.000 crediti. Esistono 3 modi per farlo:

1) La via del commerciante, ovvero la tranquillità

Si tratta del modo più sicuro per guadagnare denaro, anche se è un procedimento piuttosto lento. In buona sostanza, dovrete sfruttare la nave da carico che avete trovato per acquistare risorse da vendere a un prezzo superiore. Il sistema economico che regola gli scambi in *X3 Reunion 2.0* è molto realistico e risponde alla legge della domanda e dell'offerta. In pratica, il prezzo di una risorsa dipenderà sia dalla complessità della sua lavorazione (un componente di un computer costerà molto di più rispetto a una bistecca), sia dalla disponibilità sul mercato. Il nostro consiglio è di specializzarsi nella compravendita delle Celle di Energia. Si tratta di materiale indispensabile su ogni stazione

Sempre meglio non attaccar briga con navi governative. Sono dotate di scudi e laser potenti.

Sparate al vostro nemico con armi poco potenti, in modo da non distruggerlo sul colpo. L'obiettivo è fargli abbandonare la nave.

produttiva, per cui la sua richiesta è sempre elevata. Inviate la vostra nave da carico nel settore chiamato La Muraglia e fatela attraccare a una delle centrali solari lì presenti. Per farlo, accedete al pannello di controllo delle vostre navi premendo **r** e, una volta selezionata con il mouse l'astronave da carico, impostatene la rotta con il sottomenu **Navigazione > Attracca a**. Comperate più Celle di Energia possibile, tenendo a mente che un buon prezzo d'acquisto si aggira intorno ai 13-15 crediti (eventualmente premete sul pulsante **j** per velocizzare lo scorrere del tempo, in modo che, rimpinguandosi le scorte di celle energetiche all'interno della centrale, il loro prezzo diminuisca). A questo punto, trovate un acquirente, magari in Argon Prime, dove i prezzi d'acquisto sono più elevati (in media 18-19 crediti).

2) La via del giustiziere, ovvero la giustizia
Un altro modo per far soldi è quello di catturare e rivendere astronavi pirata. Girovagate per i settori alla ricerca di gruppi di filibustieri (visualizzati in rosso sullo schermo) e attaccate quelli più deboli. Solitamente, i pirati viaggiano in piccole formazioni composte da tre elementi. Distruggetene due velocemente e disabilitate 3 dei vostri laser più potenti (per farlo, accedete al menu armi dopo aver premuto il tasto **y**) per evitare di abbattere l'ultimo troppo in fretta. Il vostro obiettivo, infatti, non è quello di polverizzare la nave nemica, ma di far lanciare il suo pilota, evento tanto probabile quanto più lo scafo della nave risulterà danneggiato. A questo punto, avvicinatevi alla vostra preda (non meno di 20 m) e, dopo essere usciti dalla vostra astronave (**shift+e**), reclamate il possesso di quella abbandonata. Aprite il menu di comando delle vostri navi (**r**) e ordinate a quella appena catturata di attraccare allo spazio porto di Argon Prime, dove potrete rivenderla. Non sperate che ogni battuta di caccia vi vada bene e, anzi, ritenetevi soddisfatti se ogni 4 o 5 battaglie riuscirete a conquistare un nuovo mezzo.

3) La via del pirata, ovvero il rischio
Esiste, infine, un altro modo per guadagnare velocemente denaro. Si tratta, però, di una via molto rischiosa e potenzialmente senza uscita, giacché vi procurerà un sacco di nemici. Nella pratica, dovrete distruggere convogli commerciali, raccattarne il carico e rivenderlo. Sferrate l'attacco con il Buster e, una volta distrutto l'obiettivo, trasferitevi sulla vostra nave da carico (andateci vicino, uscite dal vostro caccia e, dopo averla selezionata, cliccate su **i** e saliteci a bordo), aprite le stive (**o**) e puntate direttamente sui beni dispersi nello spazio.

AUTOMATIZZARE!

Una volta ottenuti 600.000 crediti, recatevi al quartier generale di Terracorp e acquistate questi upgrade:
Software di navigazione MK1
Software di commercio MK1, MK2 e MK3
Software di combattimento MK 1 e MK2
Software di comandi speciali MK1
A questo punto, premete **r**, selezionate la vostra nave da carico, accedete alla console di comando e, dopo aver cliccato sull'opzione **Commercia**, cliccate sull'opzione necessaria ad avviare il commercio automatico. Selezionate il settore in cui indirizzare la nave. Naturalmente, è meglio dedicarsi agli scambi in luoghi sicuri, come per esempio Argon Prime o Luce Rossa.

E ORA SI GIOCA DAVVERO

Grazie all'automatizzazione degli scambi commerciali, potrete guadagnare velocemente crediti e non dovrete più perdere tempo a comandare a distanza le vostre navi mercantili. Una volta divenuti abbastanza ricchi e famosi (uccidendo i pirati e commerciando), potrete dedicarvi all'esplorazione della galassia alla ricerca di missioni interessanti, oppure concentrarvi su quelle presenti nella trama principale. Le possibilità, però, sono quasi infinite. Se, per esempio, non vi piace combattere, sarete liberi di acquistare in Argon Prime addirittura delle stazioni orbitanti per produrre da voi i beni da scambiare. Prima di muovervi per l'universo, però, vi consigliamo di potenziare il vostro caccia con missili, scudi e laser più potenti.

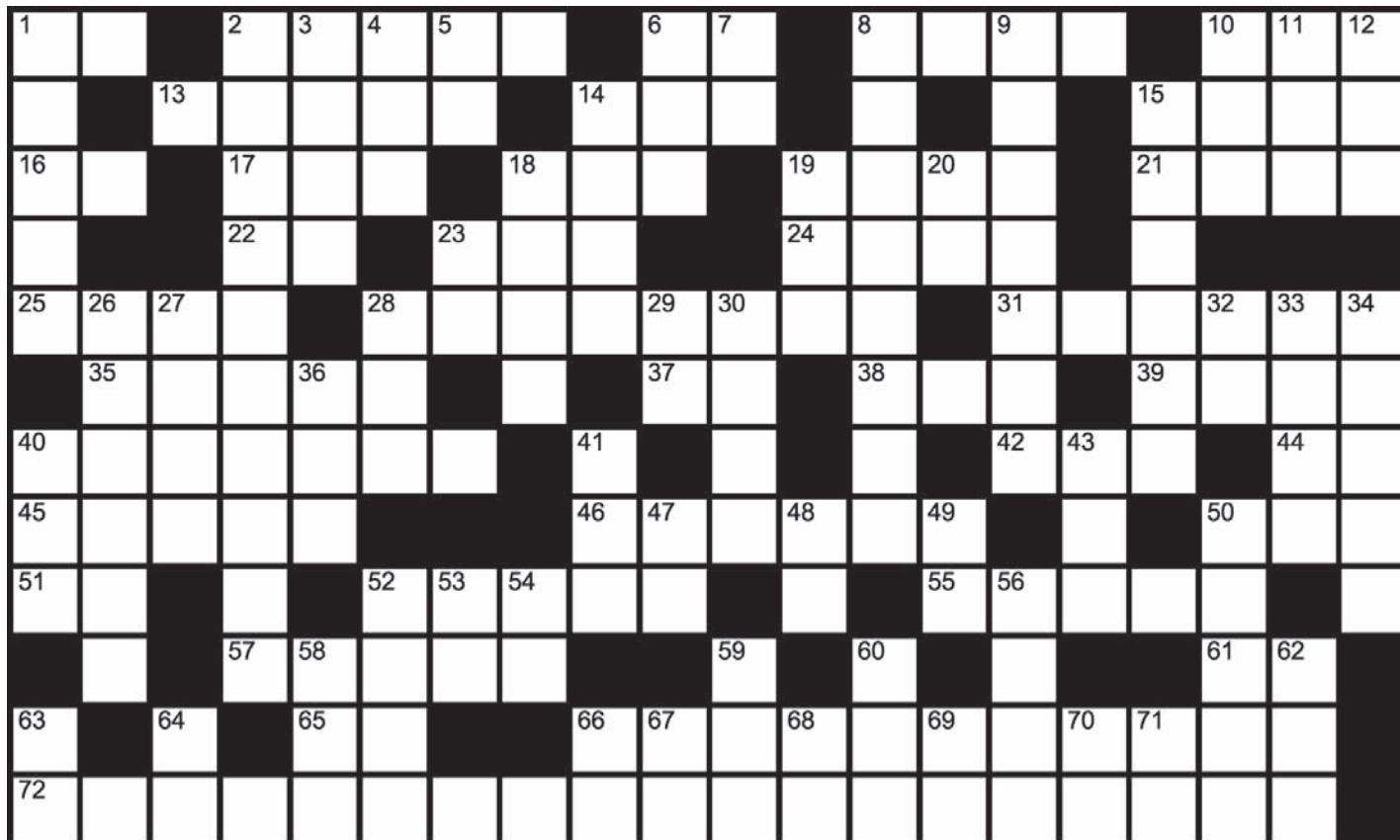
DUBBI O PERPLESSITÀ?

Speriamo vivamente che queste pagine vi siano d'aiuto. *X3 Reunion 2.0* è un gioco molto articolato. Fortunatamente, sono disponibili in Rete numerose guide, anche molto specifiche, ma purtroppo tutte in inglese, che vi torneranno utili in caso di dubbi o perplessità nelle fasi più avanzate. Le potrete trovare al link **http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=100641**

Per fare i pirati occorre un vascello molto potente e ben armato.

FORMULA GMC
Da 2 a 4 giocatori.
Cosa serve: i segnalini in cartone delle auto da corsa e quelli delle chiazze d'olio, da staccare dal cartone-calendario di GMC (versione DVD da 7,90 euro). È consigliato inserire i segnalini delle monoposto all'interno di tappi di plastica (quelli delle bottiglie andranno benissimo), per farli scivolare meglio sulla pista.
Preparazione: Ogni giocatore affronta un giro di pista. Chi riesce a tagliare il traguardo in meno colpi partirà per primo (in caso di parità, si affronterà un altro giro). Gli altri giocatori partiranno a scalare, uno alla volta. L'ultimo a partire ha il diritto di piazzare sul tracciato, prima dell'inizio della gara vera e propria, i segnalini delle chiazze d'olio.
Regole: Ogni giocatore ha diritto a un colpo prima di passare la mano. Se l'auto esce di pista o tocca una macchia d'olio, deve stare ferma un turno. Se una monoposto ne urta un'altra, è costretta a passare appena possibile per la Corsia Box. Chi taglia per primo il traguardo, al termine di 3 giri del circuito, vince la partita.
CORSIA BOX

GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!

ORIZZONTALI

1. Viene prima della S in tanti *Need for Speed*, per aumentare la velocità
2. Protagonista di una nota commedia ripresa da EA
6. Elemento chimico usato per dei proiettili in *Mass Effect*
8. Il Sam che ha prestato il volto per il design di Max Payne
10. Sigla della serie cui appartiene *Oblivion*
13. È *Just* quella di Eidos
14. Storica casa editrice legata a "D&D"
15. Attributo del Messiah di Ubisoft
16. Unità di misura in molti giochi di corse
17. Finisce così Dave Mirra
18. Nintendo la Rivista Ufficiale
19. Tipo di interfaccia per trasferimento dati tra dispositivi
21. Precede il tredici orizzontale
22. Il finale di *Secret Files: Tunguska*
23. I punti di interesse nei GPS
24. Il Jakie che ha ispirato Lei di *Tekken*
25. Precede l'Effect di BioWare
28. Il gioco di Rapture, pronto a tornare con un secondo episodio
31. Ha sparato per secondo a Han Solo
35. La principessa più odiata dagli Stormtrooper
37. In mezzo a *Civilization*
38. Gioco di culto creato da Fumito Ueda per PlayStation 2
39. Una serie di picchiaduro di Hudson Soft
40. Il sistema operativo per videogiocare più diffuso
42. Protagonista di "Matrix"
44. Divinità norrena che non sfigurerebbe in *Age of Mythology*
45. Il Sid game designer
46. Il "box arancione" per eccellenza
50. Precede "lot" in *Metal Gear Solid*
51. La fine del sottotitolo di *Ultima VIII*
52. Dà inizio ai Round di *Street Fighter*
55. È "inside" a molti PC
57. La nuova svolta di *Need for Speed*
61. Ha ospitato l'E3 del 2009
65. Finale di *Dragon's Lair*
66. Mitico FPS di id, pronto a tornare nel 2009
72. Ultimo capitolo, anche su PC, di una celebre serie nipponica a base di Mech

VERTICALI

1. Il "cognome" del vaporware per eccellenza
2. Ha come protagonista uno dei cavalieri dell'Apocalisse
3. Avventura grafica di Atari
4. Una delle *intelligence* statunitensi in *Splinter Cell*
5. In un'avventura grafica è *"of Isis"* (iniziali)
6. Gioco di ruolo di Sega (iniziali)
7. Operatore logico booleano
8. *Word of Warcraft: Wrath of the*…
9. Nella loro lingua si chiamano Tlhingan
10. Una delle razze di *Warhammer 40.000* aggiunte dall'espansione *Dark Crusade*
11. Ultimi tre *Space Invaders*
12. Con le vocali, lo usa Tony Hawk
14. Gioco con cerchi e croci
15. Gioco per aspiranti disc-jokey
18. Inesperto nel gergo di Internet
19. Estensione del file di controllo codice sorgente
20. Gli estremi del capolavoro di Sokal
23. I primi due pixel
26. Sono *vs Predator*
27. La parte migliore di Lara Croft
28. Altro nome di *Black Panther*
29. Alta… "def"
30. Primo videogioco di SNK
32. Al centro di *Neon*
33. MMORPG "medievale" (sigla)
34. *Spellforce: The… of Dawn*
36. Signore degli Anelli senza "the"
40. Estensione file per Windows Media Player
41. RTS sviluppato da Crytek Black Sea nel 2004
43. Lo è Barbalbero
47. Gli estremi di *Red Alert*
48. La testa e la coda del "cane birbante" fra gli sviluppatori
49. Gioco d'azione criminale di Codemasters, senza consonanti
50. Trick aereo dello skate in cui non si tocca la tavola con le mani
52. Il "ware" può essere soft, hard oppure…
53. Insieme a "else" nei linguaggi di programmazione
54. *Evolution*…
56. In *Fuga da Monkey Island* Pietro ce l'ha di legno
58. *Sam & Max* lo fanno con *the road*
59. In mezzo al *Fallout*
60. Il Bruce protagonista di alcuni picchiaduro degli Anni '80
62. Così si legge "&"
63. Secondo capitolo della serie *Company of Heroes* (iniziali)
64. Il nome della nuova PSP
66. Prima e ultima dello strategico a base di vermi
67. Vocali del gioco ispirato a "Ghost in the shell"
68. Tasto che, se premuto insieme ad altri, attiva le scorciatoie da tastiera
69. Inizio di una famosa marca di schede grafiche
70. Nel gergo di Internet, sta prima di "dr" ("didn't read")
71. Prima parte di *EVE Online*.

La soluzione vi attende sul prossimo numero

nel prossimo
NUMERO
SPECIALE!
RAGE
Azione post-apocalittica firmata dai creatori delle saghe di Doom e Quake!
NON PERDETE IL NUMERO DI SETTEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 11 AGOSTO
A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.
CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC
UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO!
E NELL'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO DI STRATEGIA MAI USCITO IN EDICOLA
SPACE EMPIRES V
COLONIZZA LA GALASSIA CON LA FORZA DI IMPONENTI FLOTTE SPAZIALI!
www.gamesvillage.it

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, conseguite nuovi obiettivi con Mattia Ravanelli.

Problemi all'anagrafe

"SEI di Milano? Allora di sicuro conosci Marco!". Marco chi? Ci sono sessantadue Marco solo nel mio quartiere...

Il nome è importante, dà un tono a tutta la figura, come il tappeto di Drugo ne "Il Grande Lebowsky". Eppure, fortunatamente, nel Bel Paese non abbiamo ancora abbracciato quella deriva mentale che porta a nominare un pargolo come un frutto esotico o il pezzo di un radiatore. Ovvio, a meno che non facciate parte della famiglia Totti/Blasi, ma questa è una faccenda di cui disquisiremo a tempo debito.

Il nome rimane importante anche nel caso dei videogiochi. E i videogiochi sono un metodo d'espressione e di comunicazione ancora largamente allo stadio puberale, ben che vada. Non solo concettualmente e stilisticamente, ma anche nella capacità di arricchire il proprio progetto e universo digitale attraverso una presentazione adeguata. Prima delle coraggiose scelte di "fotografia" dell'immagine (pressoché inesistenti, tranne sparuti casi); prima dell'interfaccia e dei menu a schermo dotati di una certa classe; prima ancora di un logo degno, viene il nome. E lì si cade subito.

Ovvio, il nome è meno importante, dopo tutto siamo partiti con *Soccer*, *Tennis*, *War* e via di questo passo. Era il periodo dei primi esperimenti casalinghi di Atari e i giochi erano semplicemente "assoluti". C'era "il" gioco del tennis, "il" gioco del football e via di questo passo. Altri tempi e altre esigenze. Se oggi *FIFA* (che un tempo era anche *International Soccer*) fosse semplicemente conosciuto come "Calcio", farebbe un bell'effetto, ma solo perché acquisterebbe una prorompente carica di sbruffonaggine che, se giustificata, gli renderebbe onore. Restando in argomento: qualche anno fa, Sony se ne venne fuori con *This is Football*. Il gioco era dimenticabile. Peccato, altrimenti sarebbe stato un gran titolo, quello. Sfogliando gli ultimi numeri di GMC (unitamente a una manciata di altre riviste dedicate al mondo console), ci si imbatte in una valanga di brutti dischi pop o metal Anni '80: *Bioshock 2*, *X-Blades*, *ArmA II*, *Dark Void*, *Drakensang*, *Demigod*, *Battleforge*... Peggio di un brutto nome ce n'è solo uno banale, trito e ritrito, ancorato a quella ovvia necessità da singolo termine (o, ben che vada, doppio) che evidentemente un'intera legione di laureati in marketing e "vendibilità" ha imposto al panorama dei videogiochi.

Se sei banale, non puoi nemmeno puntare al riciclo trash, secoli più tardi; come succede quando qualcuno stila le classifiche dei peggiori titoli e saltano fuori bestie mutanti quali *Punky Skunk* (PlayStation), *Awesome Possum Kicks Dr. Machino's Butt!* (Megadrive), *Ninja Hamster* (C64), *Wargasm* (PC). A volte, la totale mancanza di gusto si tramuta in un'esplosione di kitsch che, perlomeno, strappa un sorriso. Ma cosa farne della stragrande maggioranza dei titoli d'oggigiorno? Nulla: spesso e volentieri rispecchia il piattume del game design che si cela nel codice binario. Altre volte, semplicemente, non rende onore al gioco vero e proprio.

In ogni caso è l'ennesima faccenda da regolare, questione da risolvere e maturità da acquisire per un'industria sempre meno capace di regalare una "visione" (artistica? Se volete aggiungete pure il termine, a me fa un po' venire l'itterizia, quindi evito). Non è detto che tutti i giochi debbano per forza ricercare chissà quale romantico gioco di parole, adottare quella citazione, instillare un tocco di epica classe o far balzare alla mente una profondità e un messaggio degno del miglior David Lynch. Come anticipato, vengono prima di tutto le esigenze commerciali e di posizionamento del "prodotto", quindi mai lamentarsi se i giochi sportivi o di guida sparano in copertina e nel titolo la sigla del marchio (o dei marchi) cui si appoggiano. Non c'è nemmeno da ridire sull'ovvia volontà di sfruttare un nome divenuto famoso e, quindi, lavorare alacremente sul termine già conosciuto. Per il resto, ci sarebbe tanto da fare.

E tanto è già stato fatto in passato, quando, ben più ristretto, il mercato pareva invece già pronto ad accettare esperimenti arditi (siamo tra gli Anni '80 e '90). *Gods* (Bitmap Brothers) è un esempio di stile ed efficacia. *Zombies ate my Neighbours* (Konami) semplicemente genio trash allo stato puro. E di *Beneath a Steel Sky* (Revolution Software) vogliamo discutere? Ancora avventure, nel regno di Mr. Gilbert: *The Secret of Monkey Island* è la Hollywood che funziona, in pieno stile Lucas giustamente (idem per *Day of the Tentacle*). Il premio virtuale, probabilmente, va a *I Have No Mouth, and I Must Scream*. Certo, anche perché arriva da uno scrittore, lo stesso responsabile dell'omonimo libro del '67. Quindi non vale.

Vanno bene anche i titoli assurdi che suonano bene, però basta con quelli degni dei peggiori gruppi sad-metal Anni '80. Basta con i nomi un tanto al chilo. Basta con il monotermine "che altrimenti il ragazzino di sedici anni se lo scorda".

Sapete qual è la prova del nove? Andate dritti a questo indirizzo: **norefuge.net/vgng/vgng.html**. Quanti di quei nomi, partoriti da un generatore automatico in pochi millesimi di secondo, vi sembrano tanto incredibilmente assurdi rispetto a quelli comunemente impiegati?

GIOCHI COMPUTER

IN GIOCO DA UNA VITA

Mattia Ravanelli scrive di videogiochi dal lontano 1996, prima sulle pagine di "Game Power" e "Zeta", poi attraverso le più importanti pubblicazioni di settore: da "PlayStation Magazine Ufficiale" a "PSM", attraverso Giochi per il Mio Computer, "Xbox Magazine Ufficiale" e GamesRadar.it. Dal 2002 al 2008 è stato coordinatore redazionale e responsabile di "Nintendo la Rivista Ufficiale".

I Have No Mouth, and I Must Scream: splendido titolo (in senso letterale), ma preso in prestito dal mondo della letteratura.

Konami tenta la strada del b-movie Anni '50, azzeccando sia il gioco, sia il nome.

The Dark Eye
Drakensang
Scopri fino all'ultimo dettaglio del gioco nello speciale che abbiamo preparato su FXinteractive.com
Ruolo allo stato puro
Ottieni il tuo originale FX a soli
19'95€
FX